HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

FEBRERO 2000 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 28

¡POSTER DOBLE DE REGALO!
PLANESCAPE TORMENT & LARA CROFT!



EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Soldier of Fortune, Thief 2: The Metal Age, Allegiance, Test Drive 6, Clans, y mucho más!

ESPECTACULARES REVIEWS!

- PCFútbol 2000
- Planescape Torment
- PC Atletismo 2000
- Jane's F/A-18
- Battlezone 2

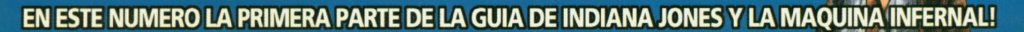
y muchísimos más!

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

- Baldur's Gate II
  Les presentamos las primeras imágenes de la continuación de todo un clásico
- Need for Speed: Porsche 2000
  El sueño del pibe hecho realidad

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00028



EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA DE INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL!

Novedades

el mejor software original

Mig Alley

■ **Misiones configurables** de inicio rápido y fácil acceso
■ **Modalidad de campaña** puede ser totalmente **personalizada**, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.
■ **Más de 100 aviones** en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
■ **Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes** jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.
■ **Rutinas de IA enemigas** increíblemente complejas.
■ **Comunicaciones de radio totalmente en Castellano.** Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.
■ **Un motor gráfico** totalmente **nuevo** con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.


Precisa simulación de la mira


Comunicaciones de radio en castellano


Rutinas de IA muy complejas



Juego en Red

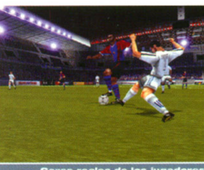
POR SÓLO
$ 30

Ya a la venta

MIG ALLEY ©1999 Rowan Software / Empire Interactive

PCFútbol 2000

■ **Motion Capture.** Animaciones generadas a partir de movimientos reales de jugadores.
■ **Sistema de inteligencia artificial.** Totalmente nuevo que permite a los jugadores realizar jugadas predefinidas.
■ **Euromanager.** Elige el club que quieras de las ligas española, italiana, inglesa, francesa o alemana y llévalo a lo más alto.
■ **Competición virtual.** El fútbol a la carta. Tú decides los rivales y el sistema de competición.
■ **Nuevos modelos de los jugadores.** Creados con el máximo detalle para reproducir la complexión física, el perfil y el tipo de pelo de cada futbolista.
■ **Animación facial.** Los jugadores muestran sentimientos de alegría o decepción.
■ **Efectos climatológicos y luminosos.** Charcos, barro, lluvia, relámpagos, sombras de los estadios y los jugadores, iluminación dinámica…


Caras reales de los jugadores


Asistente Virtual (EVA)

Ampliación virtual de los estadios



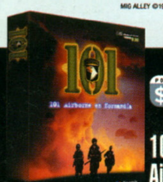
LFP

Juego en Red

POR SÓLO
$ 30

Ya a la venta

PCFÚTBOL2000 ©1999 Dinamic Multimedia



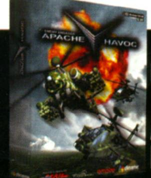
POR SÓLO $ 30
101 Airborne



POR SÓLO $ 30
Grand Touring



POR SÓLO $ 30
Space Clash



POR SÓLO $ 39
Apache Havoc

otros productos dinamic

BATTLEZONE II

CON UN IMPRESIONANTE DESPLIEGUE DE NUEVAS TECNOLOGIAS, VUELVE UN TITULO UNICO EN SU GENERO

PAGINA 32



NOTA DEL EDITOR

¡Qué numerito de XTREME PC tienen en sus manos! Tiene tanta información que no sabemos por dónde empezar... ¡Ah! Por supuesto, por el póster doble. Este regalito a nuestros lectores tiene mucho que ver con todas las cartas y e-mails que recibimos pidiéndonos el póster, y qué mejor que comenzar con una increíble imagen de nuestra heroína Lara Croft, y del reverso un título que sin duda muchos fans de Baldur's Gate estaban esperando ansiosamente: Planescape: Torment, que viene acompañado junto a un extenso review, en el que Santiago nos cuenta todos los secretos de uno de los mejores juegos de rol en mucho tiempo. Pero el review del Planescape Torment no es lo único en lo que nuestro selecto grupo de reviewers metió mano: También van a encontrar exhaustivos análisis de maravillas como el Battlezone II, PC Atletismo 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y muchos títulos más. Por el otro lado, en el XTREME CD de este mes el demo de un arcade 3D muy esperado entre todos nuestros lectores: Soldier of Fortune. Lo estuvimos jugando, y aunque hay que reconocer que es uno de los títulos más violentos de este año, vale la pena probarlo, siempre y cuando estén dispuestos a dejar los prejuicios de lado. Bueno, esperamos que disfruten de todo lo que les preparamos, ¡y nos vemos en 30 días!

NEWS 4

PREVIEWS 12

Baldur's Gate II 12
Need for Speed: Porsche 2000 16
Deus Ex 18
Star Trek: Klingon Academy 20

REVIEWS 22

Sid Meier's Antietam! 24
Abomination: The Nemesis Project 26
Ford Racing 28
Pro Pinball: Fantastic Journey 30
Battlezone 2 32
Tonic Trouble 36
Urban Chaos 38
Carnivores 2 39
Crusaders of Might & Magic 40
Wild Wild West 42
Planescape: Torment 44
Jane's F/A-18 48
Grand Prix 500 50
NBA Basketball 2000 52
PC Atletismo 2000 53
PCFútbol 2000 54
Supreme Snowboarding 56
Diplomacy - Close Combat: Battle of the Bulge - Phoenix 58
Start-Up - NFL Blitz 2000 - Links LS 2000 59

HARDWARE 60

Microsoft Sidewinder Dual Strike 60
Cambridge Desktop Theater 5.1 Digital 62
Razer Boomslang 2000 64
OnStream DI30 65

JUEGO EXTENDIDO 66

Mechwarrior 3: Pirate's Moon 66

LA ZONA 3D 68

EL LADO BIZARRO 70

SOLUCIONES 72

Cydonia 72
Indiana Jones y la Máquina Infernal 80
Trucos 90

CORREO 92


PAGINA 44

Planescape Torment

Les presentamos una nota a fondo con todo sobre el último éxito de Black Isle

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

FEBRERO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo
Santiago Videla
Pablo Benveniste
Mariano Firpo
Diego Vitorero
César Isola Isart
Durgan A. Nallar
Máximo Frias
Diego Rivas
Hernán Fernández
Sebastián Riveros
Pablo Balut

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

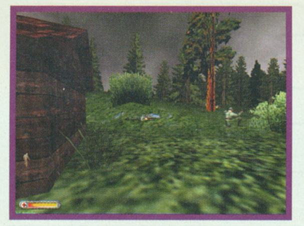
Unreal Tournament: 1941

Si leíste la cosa viscosa y compartiste nuestro sufrimiento en el frente de batalla mientras jugábamos al Hidden & Dangerous, tenemos una buena noticia: ¡Unreal Tournament: 1941! Esta TC (conversión total) del archifamoso juego multiplayer está ambientada en el Frente Oriental en 1941, cuando Alemania comenzó la Operación Barbarossa, el ataque contra la Unión Soviética. Los programadores (Reactor4) eligieron esta época porque les permitía realizar escenarios con densos bosques, en vez de las planicies a la que los juegos estratégicos de guerra nos tienen acostumbrados. Obviamente el juego está inspirado en películas como Rescatando al Soldado Ryan o La Delgada Línea Roja, pero la gran diferencia es que en UT: 1941 no tendremos que robar documentos secretos ni rescatar a prisioneros de guerra, lo único que habrá que hacer es pelear como un condenado. Esto no significa que el factor estratégico no esté presente en esta TC, ya que un buen planeamiento inicial puede significar la victoria.



Como era de esperarse, el juego será un FPS que se jugará de manera similar al Team Fortress, y en los 15 escenarios deberemos efectuar misiones en las cuales podremos patrullar, emboscar al enemigo o realizar un ataque como dios manda. Otra de las características que los programadores pregonan es la inmensa cantidad de personas que podrán participar simultáneamente, aunque todavía queda en el tintero si se podrá conducir los aviones, tanques u otros vehículos, de manera similar a Codename Eagle. Por ahora vayan disfrutando estas imágenes, que nos han quitado el aliento.



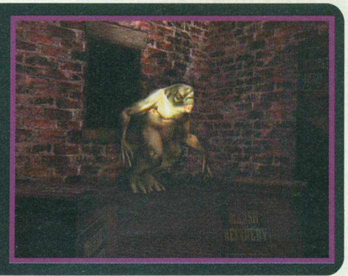




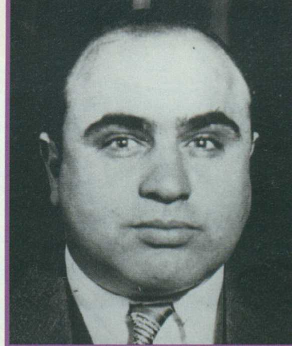
El horror de Lovecraft

Headfirst Productions (creadores de Simon the Sorcerer 3) anunció recientemente que ha firmado un contrato de exclusividad para desarrollar juegos basados en la serie "Call of Cthulhu", del controvertido H.P. Lovecraft.

El primer título del acuerdo se conocerá como "Dark Corners of the Earth", y será un juego de acción en primera persona, pensado para ser jugado por un sólo jugador o en línea, en donde deberemos explorar escenarios y resolver acertijos. Para que vean la atmósfera oscura del juego, la compañía ha lanzado varias fotos acompañando el anuncio. La fecha de salida estimada de este sombrío arcade es para fines del 2001, y estará disponible para PC y Playstation2.



La mafia de Illusion Softworks



Acabamos de enterarnos que Illusion Softworks, la compañía checa responsable de Hidden & Dangerous, está desarrollando actualmente un título basado en la fauna gangsterígena (?) de los años '30.

El juego (que por ahora no tiene nombre, pero que indudablemente sería "Gangsters" si no fuera porque Eidos se les adelantó) será una mezcla de un arcade 3D en primera y tercera persona con elementos estratégicos, y está siendo diseñado sobre el nuevo engine creado para el H&D 2. Pero a no confudirse, ya que no comparte demasiadas cosas más con el mencionado juego. Según los programadores, tiene un nuevo código de Inteligencia Artificial, y muchas otras cosas que fueron programadas de cero para este título. Este arcade mafioso ya lleva 14 meses de desarrollo, pero así y todo la compañía se las ingenió para que ninguna información viera la luz. La fecha de salida estimada del mismo será para el invierno de este año, y será distribuido por Take-Two Interactive.

Más de la Bruja de Blair



Ya al parecer la maldición de la Bruja de Blair sigue dando que hablar, ya que hace poco tiempo la gente de Gathering of Developers comentó que el proyecto de desarrollo de TRES (¡increíble!) juegos de esta franquicia están encaminados. Estos títulos estarán relacionados, y cada uno explorará una era diferente en la mitología de la Bruja de Blair.

Nuestro único consuelo reside en que los juegos van a ser realizados con el engine de Nocturne, y tendrán como protagonista a "Stranger", el agente secreto de lo paranormal que asustaba más que los vampiros y hombres lobos. Aquí va un boceto de los probables enemigos del extraño.

CORREO INTERNO

Fer:

¡Muy buena la conversión de los uniformes de los soldados de Hidden & Dangerous con el logo de la revista! Ahora los alemanes van a saber quién les está reventando los soldaditos sin piedad. Lo único que faltaría es que les pongamos nuestras caripelas... Es un desafío que te dejo para que en la siguiente misión vea tu sonriente caruza mientras esnipeás a los germans.

Martín



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Konami y Microsoft en E3

Nos hemos enterado que Konami va a mostrar nuevos títulos basados en licencias de Microsoft en la exposición E3 que se va a realizar en Los Angeles en el mes de Mayo. El año pasado, Konami firmó un acuerdo con Microsoft para que los títulos de Mr. Bill Gates fueran llevados a las consolas y viceversa. Los juegos que se mostrarán van a ser seguramente una versión para consolas de Age of Empires y Motocross Madness, y supuestamente una conversión para Playstation2 y Dreamcast de Mechwarrior.

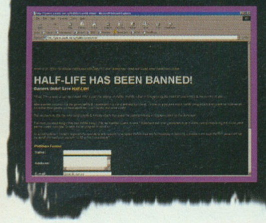
Pero lo que más nos interesa a los usuarios de PC es que probablemente Microsoft muestre la conversión de Metal Gear Solid para PC, un clásico de la Playstation que hará las delicias de los usuarios de la PC.

Half-Life prohibido en Singapur

Malas noticias para los jugadores de esta nación del sudeste de Asia: El Comité de Censura de Singapur y el Ministerio de Artes han prohibido la venta del producto de Valve, Half-Life y todas sus expansiones y modificaciones, argumentando que el juego contiene demasiada violencia, a pesar de las protecciones que tiene el software para que los padres establezcan la violencia permitida a sus hijos.

Al parecer ya se han hecho los rastreos correspondientes para eliminar la venta del producto en los comercios por internet, y se ha enviado una orden a los locales para retirar las copias de Half-Life de las estanterías. En protesta a semejante acción, una página de internet de Singapur ha publicado una petición al gobierno de Singapur para que se reanuden las ventas de Half-Life.

Por el momento Sierra no ha tomado ningún tipo de acción al respecto.



LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Planescape Torment	Interplay / Tele Opción	Aventuras / RPG	-
2	Battlezone II	Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	-
3	PC Atletismo 2000	Dinamic / Centro Mail	Deportes	-
4	Quake III Arena	id Software / Tele Opción	Acción / Arcades	2
5	PCFútbol 2000	Dinamic / Centro Mail	Deportes	-
6	Urban Chaos	Mighty Foot / Eidos / Unisel	Acción / Arcades	-
7	Unreal Tournament	Epic Megagames / Edusoft	Acción / Arcades	3
8	F/A-18	Jane's / EA / Microbyte	Simuladores	-
9	Pro Pinball: F. Journey	Empire / Centro Mail	Acción / Arcades	-
10	Supreme Snowboarding	Infogrames / Edusoft	Deportes	-

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

RS: Urban Operations

Los fans de Rainbow Six van a estar de parabienes en poco tiempo más, con la salida de esta expansión conocida como Urban Operations. Este pack de misiones es sin duda la pesadilla de todo equipo anti-terrorista, ya que por primera vez el equipo Rainbow deberá actuar en centros urbanos, con gente inocente por doquier. Esto significa que cada disparo cuenta, y que cualquier error puede significar una catástrofe. Como si fuera poco, el secreto de la organización Rainbow deberá ponerse en peligro mientras combaten a los terroristas más buscados del planeta.

Urban Operations incluirá nuevos escenarios situados en famosas ciudades de todo el mundo, además de un impresionante armamento, niveles para partidos Multiplayer, y cinco niveles clásicos del juego original, Tom Clancy's Rainbow Six. Y eso no será todo, ya que la gente de Red Storm promete que incluirán nuevas habilidades para los terroristas. ¡Como si en el juego original no hubieran sido suficientemente inteligentes!

La expansión estará a la venta en los Estados Unidos en abril del 2000.





Earth 2150

Se acuerdan del Earth 2140, ese juego que supo pasar por nuestro número 3 de Enero de 1998? Parece que pasó un siglo desde que revisamos ese juego estratégico de Topware. Bueno, la compañía alemana regresa con el Earth 2150, y como pueden ver en esta foto, parece que se viene con todo, con gráficos 3D y todos los adelantos tecnológicos. En Europa lo están esperando ansiosamente.

FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Verano 2000
Allegiance	Microsoft	Otoño 2000
American McGee's Alice	EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Verano 2000
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 2000
Baldur's Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Battle Isle IV	Blue Byte	Invierno 2000
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Verano 2000
Beneath	Activision	Verano 2000
Black & White	Lion Head	Verano 2000
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 2000
Civilization III	Firaxis / Hasbro	Primavera 2000
Comanche 4	Novalogic	Verano 2000
Comanche / Hokum	Empire	Otoño 2000
Conquest: Frontier Wars	Digital Anvil / Microsoft	Otoño 2000
Creatures 4	Mindscape	Verano 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Daikatana	Ion Storm / Eidos Interactive	Verano 2000
Dark Reign 2	Activision	Verano 2000
Deus Ex	Ion Storm	Otoño 2000
Diablo II	Blizzard	Verano 2000
Duke Nukem Forever	Apogee / 3D Realms	???
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 2000
Felony Pursuit	THQ	Otoño 2000
Fighter Duel 2	Ocean	Verano 2000
Fighter Legends	Jane's/EA	Verano 2000
Final Countdown	Impact	Verano 2000
Force Commander	LucasArts	Verano 2000
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 2000
Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 2000
Giants	Interplay	Verano 2000
Halo	Bungie	Primavera 2000
Harpoon 4	SSI	Verano 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	G.O.D.	Otoño 2000
High Heat 2001	3DO	Otoño 2000
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Verano 2000
Joint Strike Fighter	Novalogic	Verano 2000
Knockout Kings	EA Sports	Verano 2000
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Verano 2000
Messiah	Shiny / Interplay	Verano 2000
Motocross Madness 2	Microsoft	Verano 2000
NFS: Motor City	EA	Verano 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2000
Nox	Westwood	Verano 2000
Oni	Bungie	Verano 2000
Phantom Ace	Virgin	Verano 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines del 2000
Prey	Apogee / 3D Realms	¿Quién sabe?
Reach for the Stars II	Microsoft / SSG	Verano 2000
Revolution	Fenris Wolf / GT	Verano 2000
Risk II	Hasbro	Verano 2000
Sanity	Monolith	Verano 2000
Screamer 3	Virgin	Verano 2000
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Verano 2000
Settlers IV	Blue Byte	Fines del 2000
Shadow Watch	Red Storm Ent.	Verano 2000
Shogun: Total War	EA	Verano 2000
Silent Hunter II	SSI	Verano 2000
Sim Mars	Maxis	Invierno 2000
Skies	SegaSoft	Verano 2000
Squad Leader	Big Time / Avalon Hill	Verano 2000
Soldier of Fortune	Activision	Verano 2000
StarCon	Accolade	Verano 2000
Starship Troopers	MicroProse	Verano 2000
Star Trek: First Contact	Microprose	Verano 2000
Swords & Sorcery	Westwood	Verano 2000
Tachyon	Novalogic	Verano 2000
Team Fortress II	Valve / Sierra	Verano 2000
The Sims	Maxis / EA	Verano 2000
Thief II: The Metal Age	Looking Glass / Eidos	Verano 2000
Tomorrow Never Dies	MGM	Verano 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Ultima: Ascension	Origin / EA	Verano 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 2000
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Verano 2000
Werewolf	ASC Games	Verano 2000
Wings of Destiny	Psygnosis	Verano 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000
X-Com Alliance	Microprose	Verano 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
PCFútbol 2000	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Heroes of M. & M. III	Aventuras / RPG	3DO	Tele Opción
Earthworm Jim 3D	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
U.S.A.F.	Simuladores	Jane's / EA	Microbyte
TR: The Last Revelation	Acción / Arcades	Eidos	Unisel
Los Sims	Estratégicos	Maxis / EA	Microbyte
Army Men: Toys in Space	Acción / Arcades	3DO	Tele Opción
Test Drive 6	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
PC Atletismo 2000	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Hype: The Time Quest	Aventuras / RPG	Ubisoft	Microbyte
Armageddon's Blade	Aventuras / RPG	3DO	Tele Opción
Might & Magic VII	Aventuras / RPG	3DO	Tele Opción
Alex en la Granja	Aventuras / RPG	Ubi Soft	Microbyte
Atlantis 2	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
Messiah	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Radical Drive	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
Supreme Snowboarding	Deportes	Infogrames	Edusoft

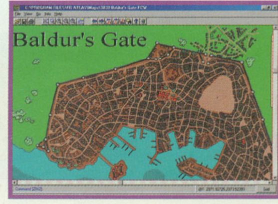
Solo para ultra fanáticos

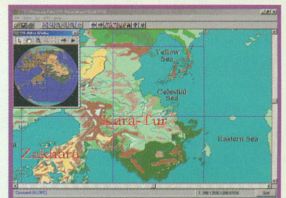
Y para aquellos que pensaban que ya lo habían visto todo, la gente de Pro Fantasy Software en un trabajo en conjunto con Wizards of the Coast y TSR nos trae un atlas bastante fuera de lo común.

Forgotten Realms Interactive Atlas decribe en forma más que detallada todo el mundo de Forgotten Realms, como si se tratase de un lugar real, ya que aquí van a poder ubicar desde las ciudades más importantes hasta los más insignificantes y desconocidos lugares.

Lo más increíble de este programa, es que cada sección de este mundo está representada en mapas con un altísimo nivel de complegidad en los que se pueden ver hasta los más ínfimos detalles. Todos los lugares que se mencionan en la innumerable cantidad de juegos de rol basados en este universo figuran en esta guía, de hecho si buscamos bien, podemos llegar a encontrar lugares como la ciudad de Baldur´s Gate, con una serie de referencias señalando la ubicación de sus estructuras y lugares más importantes. Entre algunas de las opciones que tiene este programa hay una que nos permite agregar los lugares que vamos viendo a una lista de favoritos, para no perderlos de vista, igualmente se puede buscar cada ubicación por su nombre, lo que hace que "navegar" por todo el universo de Forgotten Realms sea bastante simple.

A pesar de ser un título bastante raro, no cabe la menor duda que sus creadores se han tomado el trabajo para hacer que sea lo más detallado posible, aunque de más está decir que este producto está destinado exclusivamente a los roleros más fanáticos.





La tierra de los sueños

De los creadores de X-Com (Mythos Games) nos llega este nuevo juego estratégico táctico de combate, llamado "Dreamland". El título está ambientado en un futuro no muy lejano, en donde la raza humana enfrenta su extinción luego de una devastadora guerra contra los aliens (¿a alguien le suena familiar?). Con las fuerzas militares y los gobiernos del mundo en ruinas, la gente prepara su último golpe con una fuerza de resistencia conocida como "Terran Liberation Army" ¿Nuestro objetivo? Eliminar de una vez y para siempre a los malditos alienígenas. Por lo que se puede ver en la foto, los amantes de los juegos estratégicos estarán festejando anticipadamente la salida de Dreamland.





xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de estos CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface de los CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes





el destacado del CD: Soldier of Fortune

Compañía / Distribución: Raven / Activision / Tele Opción
Género: Acción / Arcades
Espacio requerido en el HD: 145 MB
Descripción: Este es sin dudas uno de los juegos de acción más violentos y zarpados de la historia, no recomendable para personas impresionables o sensibles... ¡en serio!
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Open GL / Glide



Allegiance

Compañía / Distribución: Microsoft
Género: Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 212 MB
Descripción: Una interesante combinación entre lo mejor de títulos como Freespace 2, con un juego de estrategia.
Req. Mínimos: P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Ford Racing

Compañía / Distribución: Empire Interactive
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 17 MB
Descripción: Un espectacular simulador de carreras en el que vamos a competir usando los más conocidos modelos de Ford.
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Test Drive 6

Compañía / Distribución: Pitbull Syndicate / Infogrames / Edusoft
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 28 MB
Descripción: Con varios conceptos similares a los de NFS: High Stakes, llega el último título de la serie Test Drive.
Req. Mínimos: P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Tread Marks

Compañía / Distribución: Longbow Digital Arts
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 46 MB
Descripción: Juego de acción con tanques preparado especialmente para jugar en distintos modos "Multiplayer".
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

Thief II: The Metal Age

Compañía / Distribución: Looking Glass / Eidos / Unisel
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 165 MB
Descripción: La esperada continuación de uno de los juegos de acción más originales de los últimos tiempos.
Req. Mínimos: P233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Shogun: Total War

Compañía / Distribución: Creative Assembly / EA / Microbyte
Género: Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 167 MB
Descripción: Un juego de estrategia en tiempo real del estilo de títulos como Myth.
Req. Mínimos: P200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



NASCAR Racing 3

Compañía / Distribución: Papyrus Design / Sierra
Género: Simuladores **Espacio requerido en el HD:** 69 MB
Descripción: Con el nivel de realismo que siempre caracterizó a esta serie, Sierra nos presenta su versión más reciente.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Open GL / Glide



Storm

Compañía / Distribución: Buka Entertainment
Género: Acción / Arcades **Espacio requerido en el HD:** 46 MB
Descripción: Un juego de acción al estilo Descent 3. Una vez descompactado, ejecuten c:/storm/bin/setup.exe
Req. Mínimos: P2 300 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D / Glide



Clans

Compañía / Distribución: Strategy First
Género: Estratégicos **Espacio requerido en el HD:** 30 MB
Descripción: Este es un juego de rol con algunos conceptos similares a los de títulos como Diablo, entre otros.
Req. Mínimos: P 166 MHz, 16 MB RAM, Direct 3D

Add-ons, patches y videos

Add-Ons:
Editor para Nocturne: Con este editor van a poder modificar las distintas misiones, objetos y sonidos del juego.

Mapas para Half Life: 22 nuevos mapas para jugar en modo "Multiplayer".

Agregados para Quake III Arena:

Mapas: 18 nuevos niveles para jugar en modo "Deathmatch" o "Tourney" entre los cuales encontrarán dos niveles clásicos de Quake 2 ("The Edge" y "Warehouse").

Modelos: Cuatro nuevos modelos incluyendo a Ben, el protagonista de la conocida aventura gráfica de LucasArts llamada Full Throttle.

Mods: El modo más exitoso que incluía el demo de Unreal Tournament (Insta Gib) en el cual sólo bastaba un tiro para eliminar a cualquier oponente, ahora para Quake III.

Scripts: En esta edición les ofrecemos un muy útil "Script", para hacer que el juego cambie de nivel automáticamente cuando jugamos en modo "Deathmatch".

Skins: Nuevas texturas para los personajes, esta vez las de Terminator 2, The Crow y Judge Hershey entre otros.

Quake Tracker 2.2 y 2.3 beta 15: Este programa funciona de una manera muy similar a la de Game Spy y les será muy útil para encontrar servidores de Quake III y una larga lista de juegos de acción en primera persona.



Quake Starter 0.75 y Tec Arena: Estos dos programas son algo así como un "Launcher", que les permitirá configurar todos los aspectos del juego de una forma muy cómoda, antes de ajecutarlo.

Finalmente, en el directorio **/add-ons/quake3/tools** encontrarán un Plug-in para exportar modelos hechos en 3D Studio Max al formato de Quake III, para que puedan usarlos en el juego.

Y como siempre, los mejores videos, wallpapers, screensavers y los últimos patches, como para que no se pierdan nada de nada.

CYDONIA™

Marte: La Primera Misión Tripulada



Basados en los progamas espaciales de la NASA y Rusia



Resolvé intrincados acertijos 3D y el lenguaje espacial aUI.



Respuesta intuitiva de navegación en 360 grados. Más de 70 horas de juego no lineal, con finales múltiples.



Más de 55.000 cuadros de increíbles escenas 3D y animación.

PREPARATE PARA UNA AVENTURA GRAFICA IMPRESIONANTE

En 1997, la NASA capturó imágenes de Marte que sorprendieron al mundo...

...nadie imaginó que correspondian a una civilización alienígena.





Distribuido por: TELE OPCION S.A.
Av. Roque Sáenz Peña 811 4º "E" - C.P. (1035) Buenos Aires - Argentina
TEL: (54 11) 4326-7751 / FAX: (54 11) 4326-7798
HOT-LINE: (54 11) 4326-7752 / E-mail: soporte@teleopcion.com





5 CD-ROM
¡Doblados al castellano en Argentina!

"Verifique la aptitud de sus productos frente al año 2000. Controle el alcance de su garantía."

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bioware / Black Isle / Tele Opción
INTERNET: www.interplay.com/bgate2
FECHA DE SALIDA: Primavera del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventura / RPG

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Les presentamos las primeras imágenes de la continuación de todo un clásico

Por Santiago Videla

Bioware y Black Isle Studios se hallan trabajando en tres grandes proyectos: MDK 2, Neverwinter Nights, y la secuela de Baldur's Gate, el mejor juego de rol de 1998. A primera vista, Baldur's Gate II no parece ser mucho más que su predecesor, ya que sigue utilizando el engine de Baldur's Gate y la interface no parece haber experimentado grandes cambios. Sin embargo, las mejoras introducidas en esta segunda parte de la serie no son de índole cosmética, sino que apuntan directamente a la dinámica del juego y son las que lo harán mejor que su predecesor.



Baldur's Gate II estará más focalizado en la interacción, las gestas y la interface; pero su espectro será amplio en cuanto a la creación y desarrollo del personaje, los escenarios y los monstruos. De hecho, Bioware ha anunciado que ahora habrá 15 personajes en lugar de 25. El desarrollo del juego le dará un mayor énfasis a la historia (tal y como sucedió en Planescape Torment), e incluso las cosas dependerán mucho más de nuestra interacción con los habitantes de cada lugar. A pesar de que en general la interface será la misma, también incluirá importantes mejoras. Además de darle al juego un argumento mucho más firme, Bioware está trabajando para darle un aspecto más fantástico y refinado a todo. Los lugares a los que viajaremos son algunos de los más imaginativos de todo el universo de Dungeons & Dragons, y los monstruos que encontraremos serán mucho más atemorizantes que aquellos que enfrentasemos en Baldur's Gate.



Por otro lado, el desarrollo de los personajes tendrá límites más amplios, permitiéndonos aprender mejores hechizos, ganar habilidades más avanzadas e incluso atraer seguidores y fortalezas a nuestra causa.

Al sur de Sword Coast

A simple vista, Baldur's Gate II se ve casi idéntico a su predecesor. Los gráficos y las animaciones en general parecen ser los mismos, pero no obstante, podremos observar algunos cambios. El juego se verá en una resolución de 800x600, en lugar de la antigua de 640x480, lo que significa que la pantalla abarcará ahora un mayor porción del escenario, y los se verán personajes son más pequeños. Esto ha permitido a los dise-







ñadores crear mapas con objetos más grandes y más amenazadores monstruos. Una de las nuevas criaturas, un Elemental de Tierra, puede amedrentar fácilmente a un humano, con su tamaño diez veces mayor al de un hombre.

La interface misma luce ligeramente diferente para reflejar el nuevo aspecto del juego. La historia de Baldur's Gate II tiene lugar al sur de Sword Coast, en Amn. Las regiones de Amn tienen un look bizantino, por lo cual la interface cambia de acuerdo con la vista, según palabras de los diseñadores. A su vez, podremos deshabilitar partes de esta interface, como la barra del lado derecho (en donde se ven los personajes), la barra de comandos izquierda y la barra inferior. Podremos esconder cualquier combinación de estas tres barras o hacerlas desaparecer por completo para jugar en pantalla completa.

Otras innovaciones incluyen un diario que nos proporcionará información: habrá tres solapas en nuestro diario: una proveerá información general, otra una lista de todas las misiones que se nos han encomendado y otra una lista de las misiones cumplidas. Esto eliminará uno de los problemas de Baldur's Gate, el cual consistía en tener que navegar a través de incontables páginas de información para encontrar una lo que buscábamos. A su vez, podremos poner señaladores en el mapa y agregarles algunas acotaciones.

Los cambios

También han sido implementados otros cambios, además de aquellos mencionados respecto de la interface. Un defecto del juego original, también observado en otros títulos como Diablo, consiste en la imposibilidad de correr, por lo cual se perdía mucho tiempo a la hora de recorrer grandes sectores en los que no había nada importante para hacer, desafortunadamente, en Baldur's Gate II tampoco podremos correr, pero los diseñadores han duplicado la velocidad de los personajes, por lo cual podremos atravesar los escenarios mucho más rápido. Adicionalmente, los diseñadores de los escenarios se han esforzado por crear mapas con menos lugares inútiles.

La rutina que hacía que los personajes busquen el mejor camino hacia el lugar que les indicamos ("Pathfinding"), también sufrirá una serie de modificaciones a fin de que cada quién pueda evitar los distintos obstáculos que hay, de un modo más inteligente.



A veces, si un miembro de la partida bloqueaba el camino a otro, este último solía optar por buscar una alternativa excesivamente larga, pero ahora los miembros del grupo sólo se apartarán a un costado para que pasen los demás. Si bien la animación de este movimiento es un tanto brusca, el resultado es satisfactorio, debido a que ya no veremos personajes paseando solos por la pantalla, a su vez, los personajes con mayor experiencia en el combate mano a mano pasarán al frente protegiendo a los más débiles en este aspecto, como los magos, cosa que en Baldur's Gate, teníamos que hacer en forma manual o arriesgarnos a sufrir una baja innecesaria.

El desarrollo del juego estará planteado de una forma más inteligente, en Baldur's Gate, existían algunas misiones secundarias, que únicamente servían para conseguir un poco más de experiencia y si bién aquí también habrá este tipo de búsquedas, en general estarán mas relacionadas con el argumento principal.

Según con lo anunciado por la gente de Black Isle, en esta segunda parte habrá más puzzles que en la anterior, así como misiones más complejas y divididas en varias partes en las que deberemos visitar más lugares y hablar con más gente, con tareas específicas para cierta clase de personaje, por lo que prestar atención a los diálogos será de la mayor importancia.



Interacción y hechizos

Los personajes que podremos usar, han sido objeto de especial atención en Baldur's Gate II, ya que si bien ahora existen sólo 15 personajes contra los 25 de la primera parte, éstos serán más importantes. Según Bioware, algunos personajes de esta secuela tendrán más opciones de

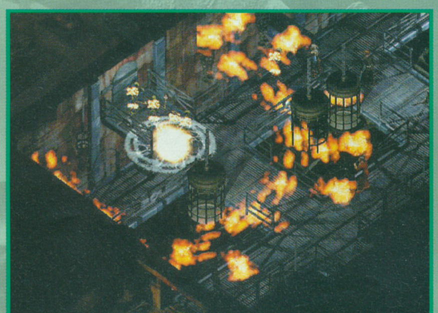
diálogo que todos aquellos de su predecesor combinados. Existirá más interacción entre ellos, e incluso hasta podremos generar romances entre ellos, dependiendo de cómo se lleven entre sí.

Un detalle interesante de Baldur's Gate era que la moral de los personajes (Alignment) era importante a la hora de determinar la compatibilidad de los miembros de nuestro grupo, ya que era posible que tuvieran conflictos entre sí.

Nuestro recto y caballeroso Paladín y un malvado Ladrón neutral podían tener alguna que otra discusión, pero no había forma de saber que eran incompatibles hasta haber completado una buena parte del juego y muchas veces era difícil llegar a suponer que la moral de cada personaje podría llegar a generar problemas en nuestro equipo.

Ahora, en esta secuela, habrá una mejor interacción entre ellos, lo que nos permitirá saber exactamente cómo cómo están los ánimos del grupo y así evitar peleas.





Los personajes de Baldur's Gate II estarán habilitados para progresar hasta alrededor del nivel 20, que nos permitirá acumular una cantidad de experiencia muy superior al límite de 89.000 puntos que nos imponía Baldur's Gate, y que no nos permitía seguir mejorando nuestros personajes mucho antes del final del juego.

Debido a que los personajes pueden alcanzar tan altos niveles, podrán atraer seguidores y construir fortalezas, los guerreros podrán levantar castillos, gobernar, juzgar criminales y defender sus tierras. Los Hechiceros podrán poseer torres de magia, cuyos secretos deberán ser descubiertos en una serie de aventuras. Los Clérigos crearán templos para sus dioses.

Estos elevados niveles de experiencia, además permitirán que cada personaje tenga la posibilidad de llevar a cabo una misión especial (variarán de acuerdo a las características del personaje) y así conseguir habilidades extraordinarias, que los convertirán en algo nunca visto en una aventura de este tipo.

El repertorio de hechizos incluirá el total disponible en el libro de mano del jugador de AD&D, cosa que sin duda llamará la atención de los más fanáticos y conocedores del género.

Como si esto fuera poco, podremos invocar criaturas elementales, pero antes deberemos someternos a una confrontación de voluntades con el riesgo de perder control de los mismos o incluso, invocar demonios.

También parece que en este juego se incorporarán unos 130 nuevos hechizos oficiales de AD&D, llevando el total a 300.

Conclusión

Baldur's Gate II, además de ofrecernos mejoras, nuevas clases de personajes y nuevos monstruos, nos transportará fuera de Sword Coast para aventurarnos en Amn, donde conoceremos lugares tales como una ciudad Sahuagin en el fondo del océano entre otras cosas.

Black Isle tampoco olvida el aspecto "multiplayer" en su lista de cosas a mejorar y una de sus principales metas será la de hacer que cada jugador pueda participar de una forma más funcional y práctica, sin tener que sufrir inconvenientes como las constantes pausas para entablar diálogos irrelevantes.

Evidentemente, Bioware está tratando de mejorar la dinámica del juego tanto como sea posible, con el fin de brindarnos una experiencia memorable.

La lista de monstruos, los nuevos hechizos, y los nuevos entornos se parecen a la lista de deseos que cualquier fanático de AD&D quisiera ver cumplidos y si bien Baldur's Gate II no utilizará la Tercera Edición de las reglas de Dungeons & Dragons, próxima a publicarse, la gente de Black Isle confía, como nosotros, en que Baldur's Gate II se convertirá en la mejor aventura basada en el mundo de AD&D que hayamos visto hasta el momento.





FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Abril del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Need for Speed: Porsche 2000

El sueño del pibe hecho realidad...

Por Martín Varsano

Corre el año 1948. Estamos sentados cómodamente en el living de nuestra casa, revisando mentalmente sucesos pasados, cuando el cartero llega con una inesperada misiva. Abrimos nerviosamente el sobre (de excelente calidad, por cierto). La carta dice lo siguiente: Señor Martín Varsano, Nos place comunicarle que ha sido contratado entre miles de postulantes por la Porsche para testear nuestros automóviles en las más complicadas situaciones. Lo esperamos cuanto antes en nuestra fábrica de Stuttgart, Alemania...

Obviamente nuestro relato imaginario no se ajusta exactamente a la historia de este nuevo arcade de Electronic Arts, que estará disponible en el mes de Abril de este año, pero se parece bastante: Este es uno de los modos de juego que incorporará el Need for Speed: Porsche 2000, en el cual podremos hacer una carrera (de aproximadamente 50 años) dentro de la famosa empresa alemana. Nuestro trabajo será testear los bólidos germanos en las más variadas condiciones, como por ejemplo circuitos de testeo, rutas y circuitos en todo el mundo, y por qué no esquivar el tráfico y a la policía para llevar los autos de un punto a otro del mundo. Nadie dijo que iba a ser una tarea sencilla...



Si están dispuestos a semejante desafío, la recompensa será grande: Mientras cumplamos nuestro trabajo correctamente, la compañía nos confiará modelos más costosos para testear o entregar.

Lo más interesante de este modo de juego es que al ser una carrera, el tiempo irá pasando y veremos como la empresa va renovando sus modelos, a la vez que los más viejitos se van consiguiendo a precios más accesibles ¿Qué pensaban, que la cosa terminaba en el hecho de correr autos ajenos? Lo lógico es que después de estar subido tanto tiempo a estas maravillas, a uno le pique el bicho y comienze a juntar algo de dinero para poder tener nuestro Porsche.



A juntar marcos

De entrada nuestro salario básico no nos permitirá tener el último modelo disponible, así que vamos a comprar lo que podamos -tal vez un Porsche usado-. Pero nuestro trabajo nos servirá como práctica para luego, los fines de semana, competir en carreras que nos brindarán esos morlacos extras que tanto bien nos harán para modificar nuestro chiche, o tal vez comprar otro modelo más moderno. Aquí deberemos poner en juego nuestra capacidad para hacer buenos negocios, buscando ofertas de partes o reemplazos para piezas en mal estado (al igual que el último Need for







Speed, el Porsche 2000 posee la opción de daño en los vehículos). Las decisiones que tomemos tendrán mucho que ver con el desarrollo de nuestra carrera, dentro y fuera de la empresa.

Nunca taxi

Uno de los aspectos más sorprendentes en toda la saga Need for Speed es sin duda el gráfico, y Porsche 2000 no se piensa quedar atrás al respecto. Para comenzar, los modelos de los autos son súper detallados, con múltiples reflejos y ventanas transparentes, mostrando a los conductores (con nuevas animaciones) y los tableros. Algo similar a lo que se podía ver en el último Need for Speed, en el cual si prendíamos las luces del tablero de noche, al poner una cámara exterior se podía notar la diferencia.

Otro detalle que se ha agregado (¡por fin!) es la nunca bien ponderada "mugre": A medida que vayamos corriendo, ese deslumbrante brillo que emite nuestro auto irá desapareciendo, tapado por una fina capa de tierra.

¿Están asombrados? Bueno, si todavía esto no los puso del bonete, déjenme comentarles otra característica de Porsche 2000 que sí dará que hablar: Un nuevo sistema que permitirá que el juego adapte el nivel de detalle de los autos según la máquina que poseamos. Las cinco resoluciones permiten llegar, si poseemos una "machine" lo suficientemente poderosa, a automóviles de hasta 2000 polígonos, con techos descapotables animados, puertas, baúles, mayor detalle en los rasgos del conductor, y hasta daño progresivo en el auto, según la intensidad y cantidad de bollos. ¿Y ahora qué me cuentan? Si a esto agregamos diferentes efectos climáticos dinámicos (podemos salir con un sol radiante, y en el medio de la carrera se puede nublar, y cuando querramos acordarnos lloverá copiosamente), sonido Dolby Surround con los diferentes motores de Porsche identificados al detalle y un nuevo sistema de física mucho más realista, podemos decir sin temor a equivocarnos que el Need for Speed: Porsche 2000 marcará una diferencia con todo lo conocido hasta el momento en arcades de autos.



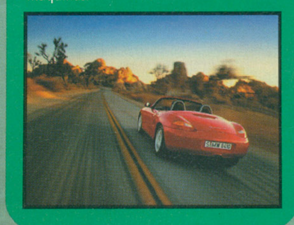
Y la lista sigue...

La cantidad de innovaciones que Electronic Arts va a introducir en Porsche 2000 es tan grande que necesitaríamos cinco páginas más para detallar todo lo que se puede contar. Pero como hemos aprendido el poder del resumen, vamos a decirles que en el momento que el juego esté disponible se van a poder bajar de internet autos, misiones y hasta jugar en línea con oponentes de todo el mundo. Pero si lo que preferimos es saber todo acerca de esta archiconocida compañía, que hace más de 50 años brinda autos fuera de serie, contamos con una extensa enciclopedia, narrándonos los momentos cúlmines de la compañía alemana a través del tiempo. Algo que seguramente los fanáticos de la marca no van a dejar pasar.

Y si no ya saben, busquen el número de la fábrica de Porsche en Stuttgart y pidan por Martín Varsano, y pregunten lo que quieran que hace más de 50 años que estoy testeando automóviles...

Dedicado a los fans

Para todos los que han estado leyendo esta nota con un hilito de baba en las comisuras, pensando lo bueno que va a ser este juego, tenemos un regalito dentro de nuestro CD de este mes: 4 sensacionales wallpapers de los últimos modelos de Porsche, así van disfrutando con antelación estas impresionantes máquinas.



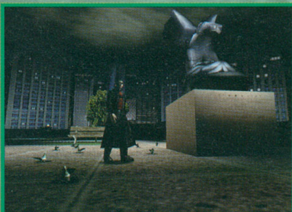
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ION Storm / GT Interactive / Edusoft
INTERNET: www.ionstorm.com
FECHA DE SALIDA: Otoño 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Deus Ex

Warren Spector les demuestra a Mulder y a Scully como llegar al corazón de una conspiración







Por Sebastián Riveros

Conspiraciones. A lo largo de unos 6000 años de historia, la humanidad ha desarrollado una increíble fascinación por ellas. ¿Existen los Ovnis? ¿La mafia mató a los Kennedy? ¿Es la ONU una mentira organizada por los Estados Unidos para apoderarse del mundo? (Aunque no lo crean, muchos norteamericanos creen que es al revés...). Muchas veces oímos este tipo de cosas sin prestar atención. Pero...¿y si fueran ciertas?

Los problemas de ION Storm parecen no tener fin. Su primer juego, Dominion: Storm over Gift 3 resultó ser un verdadero fiasco y Daikatana parece demorado hasta el año 3000. Pero John Romero no es el único gran diseñador en ION Storm. También está Warren Spector, creador del excelente System Shock y colaborador en otros clásicos como Wing Commander y Ultima Underworld. Y Deus Ex, su debut para ION Storm, combinará elementos de la realidad y de la ciencia ficción para crear un juego diferente a todo lo conocido. De hecho, Deus Ex será parecido a System Shock. Una mezcla entre un arcade en primera persona y un juego de rol. Nuestro papel será el de J.C. Denton, un agente de una organización antiterrorista secreta llamada UNATCO. J.C. es un agente novato, alterado gracias a la nanotecnología, algo que le da ventajas pero no lo hace muy popular con los demás.

La historia

Deus Ex tiene una historia llena de conspiraciones basadas en rumores muy populares. Es el año 2052 y nuestro planeta se encuentra al borde del colapso total. El terrorismo, el narcotráfico y la contaminación son realidades cotidianas que matan a varios miles todos los días. La discriminación no ha dejado de existir. Ahora también alcanza aquellos que son alterados mediante el uso de tecnología, entre los cuales estamos incluidos. Como si esto fuera poco, una misteriosa enfermedad llamada "la muerte gris" se constituye en un flagelo a nivel mundial. Una sociedad secreta muy antigua busca el control del mundo. En un futuro lleno de caos y destrucción, esta antigua secta ha decidido que ha llegado el momento de tomar el poder. Denton comienza a darse cuenta que el rumor acerca de este extraño grupo es en realidad muy real. Tan real como el hecho de que la muerte gris no es un fenómeno natural sino una enfermedad creada por el hombre y que los más poderosos reciben un tratamiento que les permite sobrevivir mientras las masas de pobres mueren irremediablemente. Tan real como el hecho de que sí existe una inteligencia artificial que verifica

en forma permanente los mensajes que se envían por Internet. Poco a poco, Denton comenzará a descubrir esta maraña de conspiraciones y la corrupción de varios personajes y organizaciones, incluida la propia UNATCO. Tendremos que recorrer el mundo para hallar a los responsables del caos. También podremos buscar aliados aunque esto podría llegar a ser peligroso. Nada es lo que parece en el mundo de Deus Ex.





El engine

Este juego promete tener gráficos realmente espectaculares, gracias al poder de su engine, una versión modificada del usado para Unreal. Este engine nos permitirá ver con lujo de detalles los lugares en donde se desarrollará la acción. Viajaremos por New York, París y Hong Kong. Visitaremos la Estatua de la Libertad, la torre Eiffel, los túneles de París, el Taj Mahal y la infame Área 51. Spector también está considerando la inclusión de otras áreas como por ejemplo un silo nuclear, la ciudad de New Orleans, una estación del subterráneo londinense y una prisión real -San Quintín o Alcatraz-. Otra de las razones por las que se eligió el engine es por la calidad con la que puede renderizar espacios abiertos. Las montañas y cascadas de Unreal pasarán a ser torres de hormigón y acero debajo del cielo nocturno. Otro de los detalles que los diseñadores piensan incluir son escenas pre diseñadas al más puro estilo Half-Life. Durante estas escenas, pasaremos a una perspectiva en tercera persona que nos permitirá ver mejor lo que está sucediendo. Al terminar la secuencia, volveremos a la perspectiva en primera persona.

El modo de juego



Muchos de ustedes se han quejado acerca de la tendencia de los programadores a crear juegos con gráficos fabulosos pero con poco contenido. Éste no será el caso de Deus Ex. El objetivo de Spector es que podamos abordar casi cualquier situación en el juego de varias formas distintas. Si necesitamos entrar a una instalación protegida podremos elegir matar a los guardias o utilizar un aparato que abra la puerta o hasta usar nuestro sex appeal para convencer a un guardia del sexo opuesto para que nos deje entrar.

Como ya mencionamos, J.C. no es un agente normal. Tiene varios implantes que podremos mejorar y que nos darán varias ventajas sobre nuestros adversarios, como visión nocturna, protección balística, etc. También dispondremos de varias habilidades especiales, aunque éstas mejorarán sólo con la práctica. Habrá cuatro niveles de habilidad. Mientras más utilicemos una habilidad, más crecerá. Dispondremos de un arsenal de 20 armas totalmente diferentes. Algunas nos serán proporcionadas por la agencia, otras no serán tan fáciles de obtener y nos veremos obligados a recurrir al mercado negro o tendremos que



Visitaremos todo tipo de lugares.



matar a nuestros enemigos para sacárselas.

El juego también soportará multiplayer, pero los planes de Spector van más allá del simple deathmatch al que estamos acostumbrados.

En conclusión

Ya todos nos estamos cansando de esperar el mencionado Daikatana. Pero Warren Spector y su gente están más que dispuestos a defender el honor de ION Storm con este producto que podría perfilarse como uno de los candidatos al mejor juego del 2000. Aquellos que disfrutaron de joyas como System Shock y su secuela ya estarán imaginándose lo que puede llegar a ser Deus Ex. Los que no lo hayan hecho, tienen más suerte aún. Pueden salir a buscar System Shock 2 y divertirse -y asustarse- mientras ION Storm continúa conspirando...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 14 East / Interplay / Tele Opcion
INTERNET: www.interplay.com
FECHA DE SALIDA: Verano 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Klingon Academy

wo'vaD SuHeghbogh Savan (Saludo a quienes morirán por el imperio)

Por Sebastián Riveros

Los fans de Star Trek han sido una de las tribus que más ha sufrido en la historia de los juegos de PC. Salvo raras excepciones, los juegos basados en esta licencia han sido bastante mediocres. Es probable que esto se deba a que muchos de los fans consumen casi cualquier cosa que lleve el nombre Star Trek, sólo por coleccionar. Pero parece que la historia está a punto de cambiar.

Una muy buena noticia para todos los fanáticos de Star Trek, entre quienes me incluyo, es que pronto podremos disfrutar de Klingon Academy. Este simulador de combate espacial está basado en sucesos anteriores a Star Trek VI: The Undiscovered Country (disponible en video como Viaje a las Estrellas VI: La tierra desconocida). La vuelta de tuerca es que esta vez no seremos parte de la Federación Unida de Planetas sino parte del poderoso Imperio Klingon, con todo el salvajismo y la pasión guerrera que ello implica.

Tu corazón y mi d'ktagh

Nuestro papel será el de Torlek, un joven guerrero dispuesto a probarse como el mejor dentro de la Fuerza de Defensa Klingon a las órdenes del General Chang. Pasaremos por diversas pruebas en un tutorial que nos pondrá al mando de 3 naves diferentes: la muy popular fragata "Ave de Rapiña", un crucero clase Relentless y el conocido crucero clase K'T'inga. También tendremos la oportunidad de jugar un escenario en el que nos enfrentaremos al orgullo de la Federación Unida de Planetas: el U.S.S. Enterprise A y a su capitán, James T. Kirk.

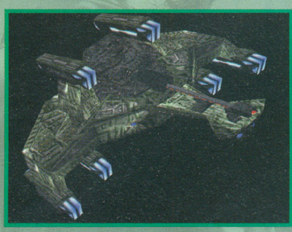
Al graduarnos de la academia tomaremos parte en una encarnizada guerra que el imperio Klingon libra contra la Federación Unida de Planetas.







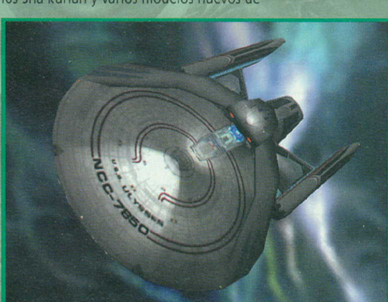








El juego incluirá seis razas de la serie original: los Klingon, la Federación, los Romulanos, los Gorn, Los Tholianos y una nueva raza de mercenarios, los Sha'kurian. A diferencia de la mayoría de este tipo de juegos, Klingon Academy no mostrará rápidas luchas a bordo de veloces cazas al estilo Star Wars, sino que se centrará en la tensión de las batallas entre navíos de mayor envergadura. La idea no es nueva. Ya se había intentado, sin éxito, con Starfleet Academy. Interplay busca no caer en los mismos errores. Para eso ha creado un nuevo engine capaz de crear naves mucho más detalladas que cualquier modelo que hayamos visto en las películas. De hecho, podremos ver por primera vez las naves de los Sha'kurian y varios modelos nuevos de



las flotas de las razas conocidas, entre los que se destaca el crucero Klingon Clase Accuser: una enorme nave con capacidad para 800 tripulantes y un dispositivo capaz de generar un campo antimateria que puede destruir varias naves a la vez. Las naves estarán equipadas con todos los dispositivos que vemos en la serie y las películas como, por ejemplo, el rayo tractor, los transportadores, el infame dispositivo de ocultamiento y hasta un grupo de soldados que pueden cumplir ciertos objetivos como asegurar la captura de bases y naves.

El Engine

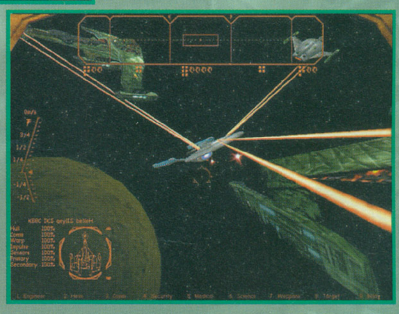
El engine nos permitirá combatir en el espacio profundo, donde nos encontraremos con varios fenómenos celestes como agujeros negros y nebulosas que tendrán incidencia en la forma en que se desarrollen las batallas. Los agujeros negros, por ejemplo, pueden llegar a alterar la trayectoria de los torpedos o sondas que lancemos. Las nebulosas, en cambio, interferirán con nuestros sistemas de detección. ¡Imaginen lo que podría ser una lucha dentro de una nebulosa, como en Star Trek II!

El engine posee además un interesante modelo de daño. Al ser alcanzadas, las naves enemigas no solo explotan sino que comienzan a desintegrarse poco a poco. ¡Una vez que el casco se rompe se pueden apreciar las distintas cubiertas interiores!

Si bien podremos comandar nuestra nave desde la silla del capitán, el juego también nos permitirá ocupar otras estaciones como, por ejemplo, artillería, comunicaciones o ingeniería.

La tripulación será también un elemento muy importante de Klingon Academy. Una interface de comunicaciones nos permitirá dar órdenes a nuestra tripulación, como vemos en las series. A medida que vayamos terminando las diferentes misiones, seremos premiados con puntos de prestigio. Esto tendrá un impacto directo sobre nuestra tripulación, que se alegrará de servir bajo nuestro mando. Por el contrario, si fallamos nuestras misiones, se sentirán deshonrados y su eficiencia se reducirá notablemente.

Y hay más. El juego incluirá soporte multiplayer que nos permitirá jugar con cualquiera de las seis razas y de las 50 naves.



En conclusión

El juego muestra mucho potencial. Los gráficos son alucinantes y, como si fuera poco, Christopher Plummer y David Warner repiten sus actuaciones como el General Chang y el Canciller Gorkon de Star Trek VI. Todos los años salen a la venta varios juegos basados en las diversas licencias de esta popular serie. El 2000 no va a ser la excepción, pues estamos a la espera de títulos como Star Trek: New worlds, Voyager: Elite Force o DS9: The Fallen. Como todos sabemos, juegos anteriores basados en esta popular licencia han sido grandes decepciones. Después de un buen comienzo con 25th Anniversary y Judgement Rites, la calidad de los títulos bajó considerablemente, con la probable excepción de Starfleet Command y Birth of the Federation. Los Trekkies ya recibieron un duro golpe a fines del 99 con Star Trek: Hidden Evil. Sin embargo, creemos que Klingon Academy tiene todos los elementos para romper definitivamente con la mala racha. Eso esperamos. ¡Q'apla!

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

ESTRATEGICOS	**24**
Sid Meier's Antietam!	24
Abomination: The Nemesis Project	26
Diplomacy	58
Close Combat IV: Battle of the Bulge	58
ACCION/ARCADES	**28**
Ford Racing	28
Pro Pinball: Fantastic Journey	30
Battlezone 2	32
Tonic Trouble	36
Urban Chaos	38
Carnivores 2	39
Phoenix	58
AVENTURAS/RPG	**40**
Crusaders of Might & Magic	40
Wild Wild West: The Steel Assassin	42
Planescape: Torment	44
SIMULADORES	**48**
Jane's F/A-18	48
Grand Prix 500	50
Start-Up	59
DEPORTES	**52**
NBA Basketball 2000	52
PC Atletismo 2000	53
PC Fútbol 2000	54
Supreme Snowboarding	56
NFL Blitz 2000	59
Links LS 2000	59

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% — CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% — EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% — MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% — BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% — REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% — MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% — MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

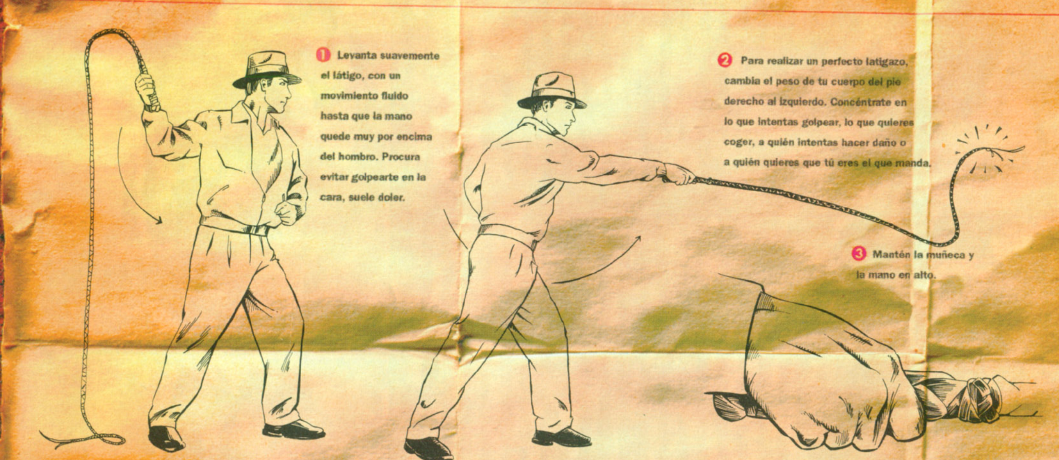
LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Pro Pinball: Fantastic Journey	94%
Battlezone 2	93%
Planescape: Torment	97%
Jane's F/A-18	90%
PC Atletismo 2000	91%
Supreme Snowboarding	92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.

2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes



6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos



8 Robo de reliquias

9 Sustracción de armas comunistas



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

INDIANA JONES y la MÁQUINA INFERNAL

indy.lucasarts.com

Para Windows 95/98

PROMEDIO
89%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Firaxis Games / Microprose
INTERNET: www.firaxis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90 MHz, 32 MB RAM, 70 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía Internet o LAN.



Sid Meier's Antietam!

El día más sangriento de la guerra civil norteamericana



Avanza el enemigo.

Por Pablo Balut

De la mano del talentoso creador de juegos de estrategia Sid Meier, Firaxis Games nos vuelve a transportar en el tiempo. La guerra civil ingresa en su etapa más dramática. En los campos de Antietam, la Unión y los Confederados definen el futuro de los EE.UU. Es temprano, el sol recién asoma por el horizonte. En la colina los caballos relinchan nerviosos, los soldados se forman en línea y al son del tambor esperan la orden del general para avanzar. Enfrente, acechante, el enemigo prepara sus cañones. El olor a pólvora se esparce por el campo mientras la parca prepara el banquete. ¡La batalla está por comenzar!

La historia

El 17 de septiembre de 1862, en las cercanías de Sharpsbuerg, el ejército del Potomac, al mando del General Mayor George B. McClellan, inicia el ataque contra el ejército del Norte de Virginia al mando del General Robert E. Lee. Este es el final de la campaña militar que cambió el curso de la guerra y la historia moderna estadounidense, y el principio de este excelente juego. El realismo, el detallado estudio y el interés por la historia es un sello típico de los juegos de Sid Meier. Recordemos al famoso Civilization. Por eso mismo, uno de los puntos fuertes de Antietam! es todo lo que esté relacionado con el aspecto histórico de la batalla. Cada regimiento tiene un nombre que se corresponde exactamente con los regimientos reales que pelearon en este enfrentamiento. También los generales conservan sus nombres y cualidades. Si queremos podemos ver el orden de batalla completo del numeroso ejército de la Unión y también del más pequeño pero mejor entrenado ejército confederado.

El juego

La acción se desarrolla en un escenario 3D bastante detallado, en donde podemos observar casas, granjas, colinas, bosques, ríos y sembradíos. Esto es muy importante para el desarrollo del juego, ya que cada tipo de terreno genera beneficios o contras para nuestros soldados. Por ejemplo, los bosques nos proporcionan una cubierta, los campos dificultan la marcha y los ríos más grandes sólo se pueden cruzar a través de un puente.

En nuestro ejército disponemos de cuatro clases de unidades: la infantería, la artillería, la caballería y los generales. La infantería es el alma de nuestro ejército, es la que lleva el peso de la batalla y captura los objetivos. La unidad básica de la infantería es el regimiento, al cual podemos mover de manera independiente. Varios regimientos conforman una brigada, que estará al mando de un general; si deseamos mover la brigada completa debemos darle la orden al general. A la infantería podemos desplegarla en línea, en columna, o en modo skirmish, en el que las tropas están dispersas. Si el enemigo está a corta distancia podemos dar la orden de carga, y nuestros soldados lucharán valerosamente cuerpo a cuerpo. Otra cosa importante que debemos tener en cuenta es que no todos los regimientos son iguales; tenemos tropas de elite, veteranas, entrenadas, y por último las inexperimentadas, que no dudarán en salir corriendo en cuanto la cosa se ponga fea. La artillería es muy importante si logramos ubicarla en una buena posición, aunque siempre es conveniente dejar un regimiento de infantería para protegerla. Si algún osado enemigo se acerca mucho a nuestros cañones, podemos cambiar la munición y dispararles perdigones, causándoles grandes bajas. La caballería sirve por su movilidad, para intentar atacar al enemigo por el costado, pero al llegar al combate, los hombres pelearán desmontados. Por último, los generales son las unidades que dan un



toque de distinción al juego. Cuando seleccionamos un general podemos ver no sólo el grado militar, sino también su grado de competencia; un comandante puede ser mediocre, competente, soberbio o legendario. En aquella época, el ejército Confederado disponía de mejores oficiales que el ejército de la Unión. El "legendario" general Lee de los confederados era capaz de mantener a su tropa peleando aún en las condiciones más adversas, y si éstas huían, con un discurso emotivo les volvía a dar coraje para llevarlos a la pelea. Este tipo de cosas están muy bien representadas. Tener un buen general en la primera línea de batalla mantiene la moral de nuestros soldados, además, el general dispone de una orden especial (rally), que nos permite reagrupar las tropas que huyan cobardemente. Debemos estar atentos, enviar un comandante incompetente al frente puede llevarnos al desastre; tener un comandante legendario, a la victoria. Otra de las utilidades que puede ofrecernos la unidad del comandante es la peligrosa misión de servir de explorador. Debido a su velocidad, podemos adentrarlo entre las líneas enemigas para detectar los movimientos de las tropas de nuestro adversario y luego huir rápidamente; pero cuidado, también puede ser herido y quedar fuera de la acción.



En columna rumbo a la batalla.

Las batallas tienen un tiempo de duración. El triunfador será aquel que haya sumado más puntos al final de la batalla. Tenemos dos formas de sumar puntos, capturando objetivos y causando tantas bajas como podamos al enemigo. Al final del combate podemos ver cuáles unidades fueron las que mejor pelaron, así como también un reporte completo de bajas en ambos bandos. Como si esto fuera poco, disponemos de una opción que nos permite una excelente repetición de la batalla. En un mapa, al mejor estilo de los viejos libros de historia, podemos observar nuestros aciertos y nuestros errores estratégicos, ¡ver cómo hace siempre la maldita computadora para machacarnos tan fácilmente!

Lo nuevo, lo bueno, lo malo

Los diseñadores utilizaron el mismo engine que su predecesor, Sid Meier´s Gettysburg!, pero agregaron mejoras al escenario y nuevos tipos de uniformes para las tropas. También debemos resaltar el excelente sonido, sin el cual el combate no tendría esa gota de realidad y dramatismo que destella en Antietam! Muchas veces los amantes de los juegos estratégicos pasamos más horas luchando contra la interface del juego que contra nuestros enemigos. Así, mientras nosotros tratamos de aprender para qué sirve toda esa cantidad de íconos y botoncitos confusos que inundan la pantalla, el enemigo nos aporrea incesantemente. En Antietam! este aspecto ha sido resuelto maravillosamente bien: hay pocos íconos y muy intuitivos. Pero si somos un poco lentos y además no queremos leer el completísimo manual, con sólo hacer un clic con el botón derecho del mouse sobre el ícono en duda, aparece una ayuda clara y concisa.



Esperando al enemigo.

Otra de las cosas que solemos criticar a los juegos basados únicamente en un enfrentamiento histórico, es que luego de jugarlo un par de veces resulta un poco monótono porque la batalla es la misma y por lo general el enemigo reacciona siempre igual. Por suerte aquí no ocurre lo mismo. Para empezar podemos jugar pequeños escenarios para luego sí, jugar la batalla completa que puede durar varias horas. También se incluyen unas cuantas variantes de la batalla original y un modo random, para crear escenarios de manera aleatoria. Todo esto, sumado a que también podemos ajustar al milímetro la inteligencia artificial del general enemigo, hace que podamos jugar una gran cantidad de batallas sin aburrirnos. El juego incluye soporte multiplayer, así que podemos luchar contra nuestros amigos o jugar de manera cooperativa.



Guerra Civil a gran escala.

El único punto flojo que pudimos encontrar en Antietam! son los gráficos un tanto anticuados para los tiempos que corren. No son feos, pero tampoco sobresalen; sin embargo, esto es algo que normalmente a los fanáticos de los juegos estratégicos no les preocupa. En conclusión, a los lectores que les gusten las batallas históricas y los juegos de estrategia en tiempo real, les recomendamos que no se pierdan este nuevo hijo de Sid Meier.

XTREME PC EL PROMEDIO

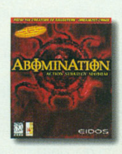
QUE TIENE: Un juego de estrategia militar con la velocidad y la adrenalina de jugar en tiempo real.
LO QUE SI: Una interface muy intuitiva, excelente sonido y gran detalle histórico.
LO QUE NO: Gráficos un poquito anticuados.

89%

PROMEDIO
43%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hothouse Creations / Eidos / Unisel
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 400 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores por IPX o TCP/IP.



Abomination: The Nemesis Project

La estrategia del caos

Por Sebastián Riveros

Una terrible plaga que elimina a la mayor parte de la población estadounidense (el manual no especifica si esta peste cruzó las fronteras con México y Canadá...) es la nueva excusa que Eidos Interactive y Hothouse Creations nos dan para entrar en acción. Pero no dan ganas ni de levantarse de la silla...

Quienes sean fanáticos de las películas clase B ya lo han visto miles de veces. En menos de una semana, un extraño virus ha diezmado a la población del gran país del norte sin que los médicos tengan tiempo de crear una cura y transformándolo todo en un infierno post apocalíptico. Los sobrevivientes son muy pocos y varios de ellos, transformados en horribles mutantes, no han tenido mejor idea que crear un misterioso culto a esta plaga siniestra. Ahí es donde entramos nosotros, al mando de un grupo supersecreto de agentes, entrenados para cumplir las misiones más monótonas que puedan imaginarse.

Como siempre sucede en estos casos, el gobierno norteamericano ya estaba preparado para esta contingencia. Nuestro equipo de valientes esta formado por varios sobrevivientes entre los que se destacan ocho individuos entrenados. Cada uno de ellos posee una habilidad que lo distingue de los demás, como así también nombres que parecen sacados de un catalogo de G.I. Joe. Además de los ocho primeros personajes, contamos con otros, a quienes podremos entrenar como reservistas y a medida que avancemos en el juego podremos reclutar más. Sin embargo, estos no desarrollarán ninguna habilidad especial. Esto no representa un problema puesto que en la práctica, dichas habilidades son totalmente inútiles.

Algunas de esas habilidades (médico, explosivos, camuflaje y otras) podrían haber resultado interesantes, pero el ritmo del juego es tan caótico y la interface es tan incómoda que resulta mucho más sencillo agujerear a todo pobre infeliz que se cruce en nuestro camino, eliminando así cualquier vestigio de estrategia que el juego pudiera tener. Esto transforma a éste pobre émulo de X-Com en una versión menos divertida de otro clásico: Syndicate Wars. De hecho, la interface es el mayor problema del juego. Controlar a uno de tus hombres mientras ordenás a los demás que se defiendan es casi imposible y el solo proceso de equiparlos para la próxima misión es, cuando menos, engorroso.



Ehhh... ¡era un auto espía...!

Contamos también con un muy variado arsenal para equipar a nuestros muchachos. El problema principal es que no parece haber demasiada diferencia entre las distintas armas. Todas parecen ser igualmente (in)eficientes. Las misiones son cortas, con objetivos muy básicos (y a veces estúpidos, como destruir un auto en particular) y se desarrollan en un área de juego bastante reducida. Las misiones se crean en forma aleatoria con cada nueva partida, pero son tan repetitivas que no hacen mucho por extender la vida útil del juego. Los gráficos atrasan un par de años, pero cumplen dignamente con su cometido. En cuanto al sonido, se limita a disparos y gemidos de dolor. Los mismos que el juego te produce después de intentar jugarlo más de media hora. El mejor detalle es que el engine es estable y no se cuelga. Ni siquiera por piedad.

Lo que llama la atención de este título son las continuas "similitudes" que Eidos intentó encontrar entre Abomination y el clásico X-Com: UFO Defense. Desafortunadamente, Abomination carece totalmente de cualquier parecido con aquel clásico, salvo por la perspectiva en que apreciamos la acción (que no es mucha). Los elementos de estrategia son tan irrelevantes que no podemos comprender por qué se molestaron en incluirlos. De haber salido dos años atrás y con una mejor interface, podría haber sido un buen juego. Pero no fue así. Esta no es una buena manera de aprovechar tus vacaciones. ¿Abominable? No. Pero bastante mediocre.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de acción y estrategia (con poca acción y nada de estrategia).
LO QUE SI: Si lo tomamos como G.I..Joe + Syndicate Wars, es divertido por 5 minutos. Ningún bug. (Yuhuuu!)
LO QUE NO: La interface. Los gráficos. Historia de cuarta. Misiones cortas y repetitivas. (Owl)

43%

PROMEDIO **66%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Elite Systems / Empire Interactive
INTERNET: www.fordracing.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Ford Racing

De la calle a las pistas, un desafío sólo para expertos



La única vista útil es la cámara desde atrás.

Por Pablo Benveniste

Muchas veces, se puede ver a los mismos autos que normalmente circulan en las calles, pero corriendo en los circuitos de los campeonatos promocionales organizados para tal fin. De esto se trata Ford Racing, un arcade en el que varios de los modelos incluidos ya son más que conocidos en nuestro país.

Entre los doce modelos diferentes de Ford Racing, no sólo encontraremos a veloces prototipos sino que además se han incluido diseños de la línea norteamericana y europea, que en particular es la que acostumbramos ver en Argentina. Es por demás interesante imaginarnos exigiendo al máximo al simpático Ford Ka, al compacto Fiesta, al Escort o al Mondeo. Además, también están las clásicas pick-ups conocidas mundialmente. A esta amplia variedad se debe agregar que cada uno de estos modelos se presenta en versiones de diferentes años que se distinguen entre sí por sus rendimientos.

Como era de esperar, no será posible acceder de entrada a un Ford Mustang. Todo comienza a bordo de un Ford Ka '97, entonces habrá que elegir entre tres tipos de campeonato disponibles. En uno de ellos los rivales conducirán el mismo auto que el nuestro. En otro, las competencias son mixtas aunque con modelos no tan diferentes entre sí. El tercero posibilita carreras verdaderamente desparejas. Salvo en este último caso, al final de cada campeonato se incorporarán a nuestro stock los autos de los rivales que hayan obtenido menor puntaje que el nuestro. Recién cuando obtengamos el auto más veloz de cada campeonato se podrá avanzar a la siguiente categoría la cual estará compuesta de pilotos y máquinas más exigentes y a la vez se irán agregando nuevos circuitos (totalizando diez trazados disponibles, todos inventados).

Una opción secundaria en Ford Racing es la que posibilita configurar una carrera como uno quiera. También hay que aclarar que no hay soporte para juego multiplayer ni la alternativa de entrenamiento libre que, como veremos a continuación, hubiera sido bastante útil.

Ford Racing es definitivamente un arcade, sin embargo el modelo del comportamiento y manejo de los autos parece heredado de los simuladores. Si bien uno puede llegar a pensar que un Ford Ka no es lo más indicado para correr en un circuito con cierta exigencia, el nivel de dificultad en los campeonatos es exageradamente alto y no se puede modificar. No hay teclado, joystick y mucho menos volante que pueda con la inestabilidad y para colmo la habilidad de los rivales es muy difícil de alcanzar. Al menos, es seguro que en Ford Racing no sufriremos daño alguno por más vuelcos o trompos que hagamos.

En general, el nivel de los gráficos es muy agradable tanto en los autos como en los circuitos. Como siempre, veremos que los árboles y el público están hechos en 2D, pero la terminación es mucho mejor que lo usual. Aparte, los escenarios son muy variados (desértico, urbano, etc.) y, gracias a la calidad gráfica, cada uno logra un atractivo en particular.

En cuanto a los autos, el grado de elaboración también es evidente. Pese a que no existe una vista desde la cabina, desde afuera se pueden apreciar los interiores (genéricos y con un piloto inerte) además de efectos de luz y reflejos. Las vistas disponibles al momento de jugar, es una más inútil que la otra, por eso uno está casi obligado al uso de la tradicional cámara desde atrás.

En lo que hace al sonido, lo único que se destaca es la música tanto de la interface como durante las carreras. Todos los vehículos se escuchan igual sin importar si son camionetas, autos potentes o sencillos y compactos. Aunque la mayor calidad de audio y gráficos requiere una computadora muy actualizada, la buena noticia es que pueden ser personalizados hasta el punto de adecuarse al hardware más humilde.

Encontrarse con autos conocidos de la vida diaria podría ser una fórmula exitosa si se combina con el realismo de un simulador. Aquellos que estén satisfechos con las alternativas de este juego no tardarán en convertirse en víctimas de la excesiva dificultad que, sumada a la carencia de opciones multiplayer, son un peligro para la vida útil de este juego, casi por una simple cuestión de cansancio. Con una cuota de destreza y un poco de suerte, lo más probable es que Ford Racing termine siendo un buen desafío.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Los últimos modelos de Ford en un arcade de carreras.
LO QUE SI: Los gráficos. La música. La variedad de autos y circuitos.
LO QUE NO: Extremadamente difícil. No tiene soporte multiplayer ni opciones para práctica.

66%

PROMEDIO 94%



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cunning Developments / Empire Interactive / Centro Mail
INTERNET: www.propinball.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 4 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma PC.



Pro Pinball Fantastic Journey

Siguiendo la bola



Una sola mesa, pero de una calidad impecable.

Por César Isola Isart

Para muchos jugadores, el género de los pinball es un desconocido dentro del mundo de los video juegos, algunas veces porque pasa desapercibido, y otras porque es subestimado... hecho que en este caso no podemos ver más que injusto, tanto para la gente de Cunning Developments, que ha logrado un excelente producto, como para el mismo jugador, que se perdería la mejor simulación creada hasta el momento.

Todo aquel que jugó Big Race USA -la versión anterior de Pro Pinball- se preguntó si podría haber una simulación mejor, y seguramente también lo mismo al jugar Timeshock!... y la respuesta es sí, puede haber una mejor simulación. Su nombre es Fantastic Journey, y supera lo que parecía insuperable, ya que los juegos nombrados eran las dos caras de una misma moneda; dentro de la perfección, uno era un producto complejo y con un ambiente lúgubre, mientras que el otro era más simple, al igual que mucho más colorido y alegre. Este nuevo producto es la fusión de esos dos, y da como resultado el intermedio justo que, otra vez, nos hace pensar que realmente es muy difícil ver un juego de características superiores.

El objetivo es recolectar distintos componentes para luego poder realizar, como su nombre lo indica, fantásticos viajes en increíbles vehículos a vapor, ya sea por tierra, aire o mar. Lógicamente, durante la partida no faltará el multiball, ni el clásico video mode, un juego simple que se proyectará en el visor de la mesa y que es realmente muy adictivo. También contaremos con una serie de imanes con los que podremos capturar las bolas, potentes jackpots y, por supuesto, veloces rampas.

El juego, al igual que su antecesor, tiene una gran cantidad de opciones, que deciden desde la pendiente y el estado de la mesa hasta la potencia de los flippers. Desde luego, tiene distintos niveles de dificultad, desde el más profesional al más simple, y la posibilidad de poder personalizarlos. Además podemos examinar la mesa antes de jugar, haciendo ampliaciones a distintos sectores y, como si esto fuera poco, disponemos de un slideshow que nos muestra fotos de entradas, rampas, jackpots y otros puntos importantes de la mesa desde otra perspectiva.

Gráficamente es espléndido, tiene una calidad exquisita en todas sus resoluciones -soporta hasta 1600x1200- y gran fluidez en el movimiento de la bola. La mesa es increíblemente detallada, con un nivel de realismo y asombrosos efectos de luces que dejan atónito al más escéptico de los jugadores. La música acompaña al juego de igual manera, también con una gran calidad y variando según los distintos desafíos que estemos jugando. Del sonido no podemos decir algo distinto: ya sea tanto de la bola rebotando una y otra vez en las bandas o jackpots, o de las voces que nos van comentando lo que estamos haciendo, es simplemente excelente.

Sin duda el mejor trabajo que hicieron es el reflejar tal cual una mesa de pinball. Fantastic Journey no tiene nada que envidiarle a las máquinas reales, sino todo lo contrario, es superior a muchas. La física es perfecta, la bola acelera y decelera de manera impecable, de acuerdo a la velocidad y la pendiente, e incluso para darle más realismo podemos activar un efecto de estela en la bola que, encima, refleja el colorido entorno en su cromado.

En conclusión, estamos ante la mejor simulación de pinball hecha hasta el momento. Los gráficos, la música, el sonido y el nivel de realismo son de altísima calidad. Esta nueva entrega de la serie Pro Pinball es capaz de causar una increíble adicción de la cual va a ser difícil olvidarnos, ni aun estando de viaje.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva versión de Pro Pinball, el rey de este género.
LO QUE SI: Todo, la calidad desborda por todas sus caras. Gráficos, música, sonido, realismo. Es excelente.
LO QUE NO: El lanzamiento de la bola sigue siendo automático. Tener que comprar un nuevo teclado después de cada partida.

94%

PROMEDIO
93%

FICHA TECNICA

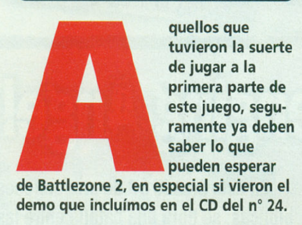
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pandemic Studios / Activision / Tele Opción
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 8 jugadores.



Battlezone 2

Con un impresionante despliegue de nuevas tecnologías, vuelve un título único en su género

Por Santiago Videla



Aquellos que tuvieron la suerte de jugar a la primera parte de este juego, seguramente ya deben saber lo que pueden esperar de Battlezone 2, en especial si vieron el demo que incluímos en el CD del n° 24.

Para los que todavía no lo conocen, les aseguro que éste es el mejor momento para que se enganchen con uno de los mejores y más originales juegos de estrategia en tiempo real que se hayan hecho, porque difícilmente van a encontrar algo que se le parezca.

La acción de este juego transcurre unos cuatro años después de lo que sucedió al terminar su primera parte y en este caso todo comienza con la aparición de una misteriosa raza de seres biomecánicos llamados Scions, que aparentemente están involucrados en la destrucción de una base de las fuerzas de la Tierra ubicada en Plutón, lo que dará inicio a un nuevo conflicto que esta vez nos guarda un par de sorpresas y un final bastante inesperado.





Una buena idea que se renueva

Era completamente lógico hacerse a la idea que después del éxito en cuanto a jugabilidad, que tuvo su primera parte, este juego mantendría intacto el estilo que hizo famoso a su predecesor, cosa que afortunadamente sucedió y junto con una serie de notables cambios lo convierten en un excelente sucesor de un título único en su tipo.

Con algunos cambios con respecto a la versión original, la estructura de este juego está diseñada para que sea mucho más complicado encarar cada misión por nuestra cuenta, lo que nos obligará a trabajar con más frecuencia en conjunto con el resto de nuestras unidades.



Como agregado al sistema de juego del título anterior (que ya de por sí es excelente), Battlezone 2 incluye una serie de mejoras en algunos de los principales comandos, que nos permiten hacer todo de una forma más práctica y cómoda, un ejemplo de esto es que ahora podemos agrupar a nuestras unidades por categoría y asignarlas a una sola tecla (entre F1 y F10), lo que además nos sirve para poder darle órdenes a una mayor cantidad de vehículos al mismo tiempo, ya que también es posible seleccionar a varios grupos, para que trabajen en conjunto.

Con respecto al manejo de nuestras estructuras también hay un par de cambios y el más notorio es que ahora no es necesario encontrar una fuente de energía como los "geysers", para que nuestra unidad principal (el Recycler) pueda instalarse y comenzar a funcionar, esto nos da la posibilidad de empezar a construir nuestra base en donde se nos dé la gana, pero también vamos a tener que elegir muy bien el lugar en donde nos vamos a establecer, porque una vez que hayamos instalado nuestro Recycler ya no podremos volver a moverlo.

En este juego las estructuras juegan un papel mucho más importante que antes y todo está diagramado para funcionar de una forma más parecida a la de juegos más comunes en este género, como los Command & Conquer o Starcraft, ya que ahora, además de la fábrica y obviamente los recursos, para poder producir las unidades más avanzadas vamos a necesitar varias estructuras adicionales, como por ejemplo: Centros de investigación, armerías, instalaciones de radar, etc.

El tema de los recursos también se maneja de una forma un poco distinta, porque además de juntar y reciclar desperdicios como antes, también podremos hacer que nuestros "Scavengers" se ubiquen sobre determinados pozos o fuentes naturales de



energía y se transformen en algo parecido a una torre de perforación, para extraer materiales en forma constante y así evitarnos la preocupación de andar contolando que nada les pase a cada rato.

Cada vez que consigamos instalar un "Scavenger" sobre uno de estos pozos, nuestro límite para almacenar recursos aumentará y ahora vamos a poder costruir unidades sin tener que preocuparnos por la cantidad de pilotos que tengamos en reserva y el único límite para la cantidad de vehículos que podemos tener está determinado por el espacio que hay en cada grupo (10 unidades por grupo).

A diferencia del título anterior en el que podíamos jugar la campaña con cualquiera de los dos bandos desde un principio, aquí sólo podremos empezar del lado de los humanos, pero en un cierto punto del juego vamos a tener la posibilidad de convertirnos en Scions y seguir jugando con ellos, por otro lado este juego nos dá la posibilidad de jugar partidos "Multiplayer" contra la máquina en modo "Squirmish", usando a cualquiera de las razas.

La estructura de las misiones en general se parece mucho a la de Battlezone y todo está lo suficientemente bien estructurado como para mantenernos enganchados por un largo rato, además, una vez que lo terminemos con alguna de las dos razas, el juego nos dará un código para que lo usemos en el lugar en donde se pone el nombre del piloto y de esa forma podamos jugar las misiones correspondientes al otro bando sin necesidad de empezar todo de cero, lo cual me parece muy acertado.

En Battlzone 2, Humanos y Scions tienen importantes diferencias entre sí, que van desde las estructuras que usan y la forma de construirlas hasta lo que cada una de sus unidades puede hacer.



Por lo general, los vehículos Humanos suelen ser más duros y resistentes a ciertos obstáculos naturales, como por ejemplo: Ríos de lava y los Scion en cambio son más rápidos y con mayor poder de fuego, además muchas de las unidades Scion pueden transformarse y de ese modo usar diferentes armas, lo que les permite adaptarse mejor a diferentes situaciones.

Al igual que en su versión anterior, aquí también podemos bajarnos de nuestro vehículo y seguir a pié, pero ahora esto es más útil, porque podemos meternos a cualquiera de nuestras estructuras y usar las computadoras que encontraremos en el interior, para acceder a varias funciones especiales.

También vamos a seguir teniendo nuestra arma con modo "Sniper" o francotirador, con la que podremos bajar de un solo tiro a los pilotos del enemigo, lo que nos permitirá afanarnos sus naves con total impunidad, esta vez el bajarse de las naves puede resultar más peligroso de lo que imaginamos, porque muchos de los planetas que vamos a visitar están habitados y las criaturas que encontraremos en ellos siempre estarán dispuestas a lastrarse a cualquier apetitoso soldadito que ande corriendo por ahí, de todas formas ahora contamos con un "Jet Pack", ideal para escapar volando y así zafar de este tipo de inconvenientes.



Por el lado de los modos "Multiplayer", aquí van a encontrar una muy buena variedad de opciones entre las que se encuentran los clásicos "Capture the Flag", "Strategic" y Deathmatch, con una muy buena cantidad de niveles especialmente diseñados para esta clase de modalidades.

Estos modos "Multiplayer" nos permiten jugar en forma individual o por equipos y el diseño de los escenarios que podemos elegir está lo suficientemente bien logrado, como para no resultar aburridos.

Cada vez mejor

Técnicamente hablando, Battlezone 2 es uno de los juegos que más ha evolucionado con respecto a su primera parte (que ya de por sí fue de lo mejor en su época), ya que posee uno de los mejores y más versátiles "engines" 3D que haya tenido la oportunidad de ver hasta el momento.

Gracias a esta nueva tecnología desarro-



llada por Pandemic Studios (y estrenada por este juego), los escenarios de este juego alcanzan un nivel de detalles sin precedentes, que además están acompañados por una amplia gama de efectos especiales más que impresionantes, como por ejemplo: reflejos en el agua, efectos climáticos, luces volumétricas, sombras de alta calidad, efectos de partículas, niebla, humo, etc.

A nivel gráfico, pocos juegos se comparan con la calidad de Battlezone 2, especialmente si tienen alguna placa aceleradora compatible con Direct 3D, que tenga Open GL, ya que además van a poder jugarlo con una paleta de colores de 32 bit... en otras palabras, preparen los baberos.

Cada escenario tiene una sorprendente ambientación y están repletos de detalles como: árboles, arbustos, rocas, lagos, ríos y todo tipo de estructuras, que le dan a cada lugar un aspecto sorprendente.

A esto se le suma la complejidad de los modelos de las unidades y estructuras de ambas razas, especialmente porque usan una buena cantidad de polígonos y la calidad de sus diseños, por otro lado, para los felices poseedores de máquinas más pulenta, como ser una Pentium III, el "engine" de Battlezone 2 cuenta con una opción especialmente preparada para este tipo de procesadores y eso les permitirá usar el máximo nivel de detalle, junto con texturas de alta calidad sin riesgo de perder velocidad durante el juego, así que si tienen la posibilidad de jugarlo en una máquina de esas, les aseguro que les espera una experiencia de aquellas.

El sonido también se lleva lo suyo, sobre todo lo que se refiere a los efectos ambientales

Lo que quedó en el tintero

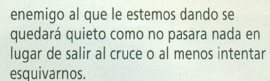
Si bien Battlezone 2 logró cumplir con casi todo lo que prometía desde sus primeros anuncios, hay algunas cosas que en el caso de que vaya a haber alguna expansión o una eventual tercera parte necesitan ser mejoradas bastante.

Ese es el caso de la inteligencia artificial, que parece ser lo único que no evolucionó, en especial en el caso de los enemigos en el modo "Single", porque en más de una oportunidad no reaccionan como deberían y eso nos facilita las cosas más de la cuenta.

A pesar de que el desempeño de la máquina durante las misiones es bueno y más de una vez sus tácticas nos pueden llegar a causar graves destrozos, en cuanto nos



pongamos al mando de alguna unidad que tenga armas de largo alcance empezaremos a notar el principal problema de la IA de este juego, ya que al disparar de lejos, el



enemigo al que le estemos dando se quedará quieto como no pasara nada en lugar de salir al cruce o al menos intentar esquivarnos.

La cosa cambia una vez que nos detectan y podría decir que las unidades que controla la máquina se desenvuelven bastante bien cuando pelean frente a frente.

En el modo "Instant", la máquina se comporta de una forma bastante diferente, ya que a la hora de atacar lo hace de una forma un poco más eficiente y sus unidades en general no hacen estupideces como la de quedarse quietas al vernos, pero igualmente seguiremos teniendo ventaja si usamos armas de largo alcance.

La nueva tecnología de este juego obviamente no es perfecta y uno de sus problemas es la inteligencia tiene que, que a pesar de no ser mala, necesita mejorarse bastante.

Otro de los detalles que necesita pulirse es el hecho de que no tenemos colisiones con la mayoría de los objetos que adornan los escenarios, como en el caso de los árboles y determinadas estructuras.

Un clásico es un clásico

Sin lugar a dudas Battlezone 2 es una continuación más que digna de todo un clásico del género, que de seguro le dará a esta serie el reconocimiento que se merece, ya que lo que ha logrado técnicamente la gente de Pandemic Studios es verdaderamente sorprendente.

Pese a los defectos que mencioné, les aseguro que ninguno de ellos es tan grave como para que se lo pierdan, especialmente si se engancharon con su primera parte y estaban pidiendo más.

En caso de que tengan una máquina lo suficientemente potente como para verlo a full, les recomiendo que en lugar de un babero usen un mantel.





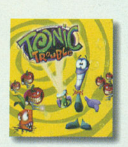
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de un excelente juego de estrategia en tiempo real en primera persona.
LO QUE SI: Los gráficos. La estructura de las misiones. Los gráficos. Los efectos. Los gráficos. El sonido. Los gráficos y los gráficos.
LO QUE NO: La inteligencia artificials a veces es bastante floja (sobre todo en el "Single"). Los requerimientos de hardware son un tanto elevados

92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft / Microbyte
INTERNET: www.tonictrouble.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 290 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Tonic Trouble

El maravilloso mundo de Ed

Por César Isola Isart

Ubi Soft, luego de sacar al mercado Rayman 2, nos vuelve a deleitar con un producto de similares características. Tonic Trouble es un juego típico de plataformas en tres dimensiones, en el cual tendremos la misión de guiar al más que simpático Ed por un alegre y colorido mundo...¿ la Tierra?

Con la aparición de Mario 64 en la última consola de Nintendo, los juegos de plataforma tuvieron un gran cambio, y ahora empiezan a llegar títulos similares para nuestras computadoras. Tonic Trouble es un ejemplo de ello. Un juego de gran calidad técnica, plagado de diversión, con gráficos super coloridos y sin complicaciones a la hora de jugarlo.

¡Alegría! ¡Alegría!

Fantástica. Esa es la palabra ideal para resumir la historia en que se basa el juego. La secuencias de animación son de las más originales y divertidas que se pueden encontrar en PC hasta el día de la fecha.

Todo comienza cuando Ed, al huir de las ruinas de una cita romántica, derrama por accidente sobre la Tierra un tónico que da vida a los distintos elementos inertes del planeta. Al ver los hechos, es declarado culpable y su condena es la de volver todo a la normalidad, con lo que deberá recuperar el frasco con un simple plan que le han encargado. Por supuesto, éste falla de manera estrepitosa y tan solo queda como esperanza la propia improvisación de nuestro irresponsable héroe...





Primer plano a nuestro héroe.

Un arco iris artificial

Paso a paso, nos damos cuenta que en esta aventura todo lo que rodea a nuestro marchoso amigo es un mundo de colores. Es tan hermoso de verlo que dan ganas de jugar por el simple hecho de observar los decorados, que aunque no tienen gran cantidad de polígonos, si están bien texturados, y hasta se podría decir que cuentan con vida propia, hecho que acompañado por la personalidad de Ed -y de Super Ed, el gigante en que el se convierte nuestro héroe al probar el tónico-, hace del juego una verdadera joya, digna de la gente de Ubi Soft.

Cara y seca

Por desgracia no todos son laureles para Tonic Trouble, pues el juego tiene puntos débiles, algunos importantes, tal como la poca dificultad. Si bien no es corto, rara vez se pierde una vida y, por si fuera poco, se ganan más en casi todas las pantallas, al punto de llegar a tener una colección. Otro error del juego es el manejo del personaje, muy confuso, y la cámara que no siempre lo sigue de la manera adecuada. Por último, la interface, si bien no es importante en este tipo de juego, es bastante antigua y nos hace acordar a la de Jazz Jack Rabbit.

No obstante, el juego es excelente, tanto por la historia que nos hará reír más de una vez, por los gráficos, de lo mejor que se puede encontrar en este género, por la música y el sonido, que respetan el nivel del producto, como por el personaje, Ed, quien derrocha simpatía al por mayor. ¡No es común ver en PC un personaje así!



¿Tendrá Ed licencia para conducir?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un gran juego, sobre un género que recién esta dando los primeros pasos en PC.
LO QUE SI: Los gráficos, que desbordan alegría en todo momento. La personalidad de Ed.
LO QUE NO: El manejo del personaje es confuso. Es algo fácil.

83%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Murky Foot / Eidos Interactive / Unisel
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Urban Chaos

Ciudad de pobres corazones



Por Martín Varsano

Imposible vivir en una ciudad como ésta! Para comenzar está plagada de malhechores, drogadictos y borrachos, y además con el síndrome de fin de milenio la gente está enloquecida. Como si fuera poco las profecías de Nostradamus no auguran nada bueno... Menos mal que la policía de Union City todavía trabaja a pesar del caos reinante.

¡Demuestre, D'Arcy, demuestre!

En la mayor parte del juego controlaremos a D'Arcy Stern, una policía que de a poco deberá adapatarse al ritmo de Union City, una ciudad en crisis. Obviamente nuestros superiores quieren ver de qué madera está hecha la muchacha, por lo que habrá que realizar en el comienzo una serie de test, demostrando nuestra habilidad para superar obstáculos, atrapar maleantes o conducir un patrullero a toda velocidad por un circuito de pruebas. Si los jefazos están contentos con nuestro desempeño, nos pondrán a trabajar en la ciudad inmediatamente. Y es lógico, con semejante despelote es necesario tener muchos oficiales en las calles.

Nuestro objetivo: Desmantelar una organización conocida como "Wildcats", que al parecer están sumiendo a la urbe en un caos constante, y lo peor de todo parece no terminar acá, ya que se sospecha que algo tienen que ver con el fin del milenio y todas esas profecías.

Cómo atrapar malnacidos

El juego está realizado con una perspectiva en tercera persona, dándole a Urban Chaos un tratamiento similar a los juegos más conocidos de consolas. Todos sabemos que este tipo de perspectiva puede llegar a perjudicar el desarrollo del juego, algo que no sucede en las peripecias de esta valiente protectora de la ley, ya que se puede acercar o alejar la cámara con sólo apretar dos teclas, lo que nos dará una visión más completa de lo que está sucediendo a nuestro alrededor. Y esto es realmente importante, ya que la gente de Murky Foot ha logrado imprimirle al juego esa sensación de que estamos en una ciudad "viva", con vehículos circulando por las calles (en ciertas misiones podemos manejar ¡tiemblen!), peatones paseando tranquilamente (hasta que detectan algún tipo de problema, motivo por el cual levantan las manos y salen corriendo como si su vida dependiera de ello), y todo tipo de efectos climáticos para crear una ambientación que por el momento sólo habíamos visto en Omikron (también de Eidos, oh casualidad).



Para poder completar los objetivos del juego, irán apareciendo en nuestro radar diferentes puntos que indican tareas a cumplir. Lo bueno es que en casi todas las misiones no tenemos un límite de tiempo, por lo que podremos deambular tranquilamente por la ciudad, descubriendo mini-misiones que son tan interesantes como las principales. Para que se den una idea de lo que estamos hablando, en un momento D'Arcy deberá subir a la azotea de un edificio para convencer a un loquito que no debe manchar el asfalto con sus tripas, y mientras buscamos una escalera para subir, un policía nos contará sus desventuras al perder su patrullero, que gentilmente nuestra heroína puede buscar.

En muchas partes del juego deberemos enfrentarnos a los Wildcats, que sucesivamente se irán armando con diferentes armas, que nosotros podemos recuperar pegándoles una tunda de campeonato, para luego utilizarlas contra nuestros enemigos. Pero si lo nuestro es el combate cuerpo a cuerpo, nuestra muchacha tiene con qué darles, repartiendo patadas y piñas por doquier. Como dicen: "Es un trabajo sucio, pero alguien lo tiene que hacer" ¿Y qué mejor que nosotros?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade con toda la acción en una ciudad apocalíptica.
LO QUE SI: Los gráficos. La ambientación. La fluidez de movimientos de los personajes.
LO QUE NO: Las misiones son algo similares, lo que hace que en ciertas ocasiones la cosa se ponga un tanto monótona.

79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wizardworks / Edusoft
INTERNET: www.wizardworks.com/carnivores2.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rigido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

Carnivores 2

Dinosaurus correteadorus fantasmagoricus

Por Sebastián Di Nardo

Después de un año, escopeta en mano, nos volvemos a calzar nuestro traje camuflado para ir de cacería. Nada de tontos animalejos, esta vez nuestras presas son un poco más atrevidas y salvajes. Esta vez alguien nos devolverá las balas con mordiscos.

El sonido del viento golpeando nuestra cara y el rugido de animales salvajes en extraños parajes, serán escenario una vez más, de una trabajosa cacería. Nuestra pericia en este deporte nos lleva a una isla salvaje donde una compañía liberó especímenes vivos de los más temibles dinosaurios. Un paraíso para los cazadores expertos que adoran el peligro exponiendo sus vidas en este deporte extremo, con la intención de llevar a sus hogares el preciado trofeo: un T-Rex.

Mediante una simple interface elegimos, según la cantidad de puntos disponibles, el escenario, el arma, y la presa que intentaremos cazar. Por supuesto, podemos llevar con nosotros, algunos artefactos que nos serán de gran utilidad: un traje camuflado, un radar, una carga de municiones extra, y escencia para ocultar nuestro hedor a ser humano. Una vez hecho esto, estamos listos para buscar una cabecita jurásica para poner sobre nuestra pared.

En un principio sólo podemos ir en busca de los especímenes más inofensivos, cuyo puntaje por presa cazada es inferior. Como ustedes se imaginarán todos pagan mejor por los animales agresivos por el peligro que implican, pero también la tasa para poder ir en su busca es alta. No desesperen, lleva su tiempo hacerse de unos morlacos para ir en busca de los grandes.

El cambio más notable es quizás en cuanto a gráficos. Las texturas están un poco mejor que en la versión anterior, la niebla y los factores climáticos (amanecer, día y noche) contribuyen aportando una mayor cuota de realismo. Pero,



a pesar de todo luce bastante parecido a su antecesor. Hay algunas mejorías en cuanto a los efectos del agua, que de lejos se ve con una tonalidad azulada y al acercarnos se trasluce dejando ver el fondo, y las animaciones de los dinosaurios parecen tener una mayor fluidez. Pero fuera de eso, todo, absolutamente todo está igual que antes.

La inteligencia artificial sigue fiel a la versión original. Podemos ver a las pequeñas bestiecillas corretear en busca de alimento o rascar el piso en su busca, huyendo despavoridos al advertir nuestra presencia. Todos se comportan de un modo bastante lógico, e inclusive huyen como ratas si son inofensivos y les propinamos una peligrosa cantidad de plomo. Lo interesante es que si están heridos podemos seguir su rastro de sangre para rematarlo, pero recuerden mirar la orientación del viento, estos muchachitos son de olfato sensible y pueden detectar nuestra presencia a grandes distancias.

Elegimos nuestra arma (las opciones son: pistola, escopeta, escopeta doble caño, Ballesta, Rifle y Rifle sniper) y salimos al ruedo. Todo era hermoso hasta que en un enfrentamiento que casi nos cuesta la vida, nos hicimos de un Velociraptor como trofeo. El problema es que su cuerpo quedo atravesando un árbol, y para nuestra sorpresa la nave que los recolecta tambien lo atravesó levantando sin problema el cadáver. Señores programadores, si quisiéramos ver a Gasparín el fantasmita amigable, estaríamos viendo la televisión. No contentos con esto quisimos comprobar si volvía a pasar, y sucedió lo inevitable. Persiguiendo a un Chasmosaurus, terminamos frente a una montaña y el maldito no estaba ahí. Para nuestra sorpresa rodeamos la colina y ahí estaba, masticando los matorrales del otro lado. Amigos, llamen a Hanna Barbera porque este es otro caso para Scooby Doo.

Otra cosa extraña es que nuestro personaje parece ser un raro ejemplar de hombre nuclear, si dejamos presionado el botón de saltar podemos alcanzar la cima de montañas imposibles de trepar, pero cuando de correr se trata, este muchacho tiene la velocidad de un viejecito con bastón.

La recomendación del Dr. Picor

Carnívores 2 no tiene muchas diferencias con respecto a su antecesor y lo peor de todo es que tuvieron un año para mejorarlo. Tan pocos son los cambios, que en lugar de Carnívores 2 debería llamarse Carnívores 1.5. Pero seamos realistas, es el mejor juego de cacería hasta el momento y es muy barato. Es más, es una ganga. Si tenés esa paciencia asesina que se necesita para este tipo de juegos, no lo dudes. Pero recuerden, a veces uno lleva más tiempo correteando animales que disparándoles. Amantes de la acción desenfrenada y fanáticos de Quake, absténerse.

XTREME PC EL PROMEDIO

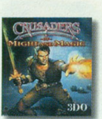
QUE TIENE: Un juego de cacería como la gente.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido, y ese gustito a peligro frente a estos colosos prehistóricos.
LO QUE NO: Dinosaurios que atraviesan objetos. El trabajo y tiempo para ubicar una presa lo hace candidato al aburrimiento.

72%

PROMEDIO 57%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The 3DO Company / Tele Opción
INTERNET: 3do.com/products/pc/crusaders
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 175 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Crusaders of Might and Magic

Las largas caminatas de Drake



¡Ya, Drake, por mis juanetes!

Por Durgan A. Nallar

Esta historia ya la hemos visto en otro lugar. O en varios lugares. Es la típica gesta del héroe solitario que recorre (y recorre, y recorre) el mundo vengando la muerte de su gente. El malo es un necromancer llamado Necros, cómo no, jefe de la Legión de los Caídos, un montón de bichos asquerosos que rinden culto a la muerte. Drake ha crecido luchando contra los diabólicos seres, aunque lo hacía de puro aburrido hasta que Celestia, la pulposa hechicera líder de una ciudadela aérea, decide enviarlo a pedir prestado un objeto mágico imprescindible para penetrar en la fortificación de Necros...

Y ésta es toda la historia. Naturalmente, Drake tendrá algunas idas y venidas en su camino (muchas, diríamos) hacia el extremo opuesto del mapa, pero a la larga regresará con Celestia y el objeto y penetrará en los dominios oscuros del necromancer. Ya pueden imaginarse el final.

Crusaders of Might and Magic intenta aportar elementos de acción a un juego de rol, pero termina siendo más de lo primero que de lo segundo. La historia es débil, la interacción con los personajes es pobrísima (e innecesaria) y, para peor, no hay un desarrollo de personalidad en Drake, quien se limita a subir de nivel automáticamente. A los fines, da lo mismo que el héroe sea de nivel uno que de nivel quince. La única ventaja visible es un incremento en sus puntos de vida, el resto de sus habilidades crecen pero no parecen tener efecto en el juego. Drake utilizará hachas de guerra, varios tipos de espadas, una maza y otras armas contundentes, más un arco, pasada la mitad del juego. El tipo también puede usar magia mientras disponga del sagrado maná y se las arregle para descubrir alguno de los diez hechizos disponibles. Cada uno tiene tres niveles de poder, lo que totaliza treinta. Tenemos un mapa, un diario de misiones y un inventario que podremos utilizar para equiparnos con nuevas armas y armaduras y para comprar y vender piezas en las raras oportunidades que existen a lo largo del juego.

El engine sin duda es efectivo. Controlamos al guerrero en la clásica vista en tercera persona, a lo Tomb Raider, pero sin los típicos problemas de cámara; en forma similar a Heretic II, podremos modificar permanentemente el ángulo de visión con solo desplazar el mouse. Los efectos de luces y las sombras que proyectan todos los seres, incluido nuestro bruto, son excelentes. Se puede instalar el juego con soporte para resoluciones de hasta 1024x768x32 y disfrutar de un sonido posicional de regular efectividad. Las texturas están bien; sin embargo, los niveles parecen diseñados con brusquedad. Drake puede ejecutar todo tipo de movimientos. Combatir resulta divertido, puesto que el héroe puede lanzar golpes de varias maneras con una correcta combinación de teclado y mouse. El combate es lo más rescatable, sin duda. Lamentablemente, cuando no está luchando Drake se mueve con la misma gracia de un ladrillo.

Es decir, Crusaders podría haber sido un mejor juego si hubiera tenido mayor cercanía con un RPG tradicional. No sólo la interacción es inútil sino que no sentimos que la historia afecte el destino de Drake. Es tan simple como buscar llaves y objetos dispersos por cualquier lado mientras luchamos contra las salvajes hordas de esqueletos, fantasmas, goblins y gigantes, que por otra parte pueden resultar duros de eliminar y cada tanto demuestran tener buena inteligencia para emboscarnos.

Lo que no entendemos, queridos héroes lectores, es por qué hicieron los niveles del juego tan absurdamente extensos. Llevar a Drake de un lugar a otro puede tomarnos cinco minutos de caminata sin nada que hacer más que mirar el desvaído paisaje. Piénsenlo. Caminar y caminar, regresar, caminar, mover las patas... Caminar. Caminar. ¡Caminar! Por fortuna, el juego es corto. En unas diez horas lo habrán terminado y quizás les deje un recuerdo agradable si no les preocupa jugar al rol sino agarrarse a los hachazos con toda clase de bestias no muertas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mezcla de juego de rol y acción en tercera persona en el universo de M&M.
LO QUE SI: Combate y hechizos son excelentes. La IA es buena. El engine se luce en Direct3D.
LO QUE NO: Drake carece de personalidad. No hay auténticos elementos de rol. Ni se les ocurra jugar la aventura con zapatos nuevos.

57%



PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Southpeak Interactive
INTERNET: www.southpeak.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 200 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de video con 4MB, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



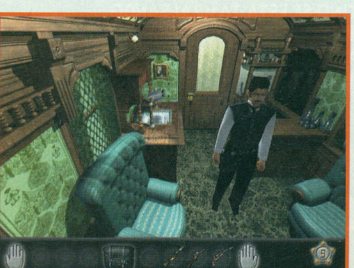
Wild Wild West The Steel Assassin

Desventuras en un oeste muy poco salvaje

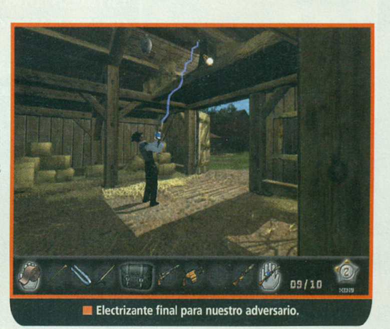
Por Sebastián Riveros

Jim West y su inseparable compañero Artemus Gordon llegan finalmente a nuestras PC con Wild Wild West: The Steel Assassin. Nuestros héroes deberán enfrentar a un peligroso asesino. Ahora, la pregunta: ¿Quién es el verdadero héroe de esta aventura?

El juego comienza de una manera muy particular. Somos testigos de un extraño asesinato. Un sereno del puerto muere electrocutado al tocar un muñeco modelado a imagen y semejanza del presidente Ullyses S. Grant. Grant parece ser el siguiente blanco. Ha recibido una amenaza de muerte firmada por "El verdadero verdugo de Abraham Lincoln". Esto es aún más inquietante si tomamos en cuenta que Grant ha sido invitado a la reinauguración del Teatro Ford, el mismo lugar en que Lincoln fue asesinado. Preocupado por la situación, Grant se comunica con el servicio secreto. ¡Es hora de que West y Gordon vuelvan a entrar en acción! La buena noticia es que los creadores de esta aventura, Southpeak Interactive, han decidido no basar el juego en el argumento de la película protagonizada por Will Smith y Kevin Kline (un verdadero gancho al hígado; si todavía no la vieron, nunca lo hagan). El juego se divide en varias secuencias en las que controlaremos a West o a Gordon. West decide investigar a John Wilkes Booth, el asesino de Lincoln, quien podría haber estado implicado en una conspiración mucho más grande. Gordon en cambio decide investigar la escena del crimen en el puerto. Ambos personajes hacen uso de sus habilidades. Mientras que Jim West es rápido con el gatillo, Gordon usa su astucia, disfraces y varios aparatitos de su invención para buscar y analizar pistas.



Las secuencias de Gordon están muy bien realizadas. Habrá que usar la cabeza para encontrar las pistas necesarias y resolver varios problemas imprevistos. Afortunadamente, podemos cambiar el nivel de dificultad mientras jugamos, en caso de que algunos puzzles nos parezcan demasiado complicados. El problema tiene nombre y apellido: Jim West. Jim encuentra en su aventura varios puzzles que, en realidad, parecen sacados de una revista de crucigramas. También hay acción, pero incluso en los tiroteos habrá que observar y pensar. A veces la mejor solución no es disparar directamente al villano sino a algún objeto cercano que hay que encontrar. Algo no tan sencillo cuando estamos bajo fuego y mal ubicados. Los movimientos de nuestro héroe son demasiado lentos y torpes (la animación de Jim corriendo se encuentra en la frontera de lo gracioso y lo lamentable). El sistema que se utiliza para disparar nuestras armas también deja mucho que desear. Al elegir un arma aparecerá una mira para centrar nuestro objetivo. Al hacerlo, comenzará a hacerse más pequeña. A menor tamaño, mayor precisión. El problema es que esto lleva demasiado tiempo y a veces esperamos sólo para darnos cuenta que el objetivo está demasiado lejos y debemos cambiar de arma. Sólo podremos resistir cinco disparos antes de terminar bajo tierra y, al jugar con West, sucederá con frecuencia.



Electrizante final para nuestro adversario.

Los gráficos son buenos y soportan aceleración 3D. Los personajes tridimensionales y los fondos en dos dimensiones se combinan muy bien. El sonido no es gran cosa. Lo que sí se destaca son las voces. Los actores que imitan las voces de Smith y Kline lo hacen realmente bien. La música, aunque no abunda, podría tener un lugar en cualquier Western clásico.

The Steel Assassin tiene varias fallas en lo que se relaciona con los segmentos de acción. Es una verdadera pena porque las partes de aventura son interesantes. Si les gustan las aventuras gráficas tal vez quieran darle una oportunidad. Al menos, éste es un mejor juego que lo que Wild Wild West fue como película...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Los personajes de la película regresan a hacer de las suyas.
LO QUE SI: Los elementos de aventura. Las voces. La música.
LO QUE NO: Control pobre en las escenas de acción. No está en castellano.

69%

PROMEDIO **97%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle / Interplay / Tele Opción
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, CD-ROM, CD-ROM 6X, 50 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



PLANESCAPE TORMENT

Una producción brillante, la miren por donde la miren

Por Santiago Videla

Como no podía ser de otra forma, la gente de Black Isle nos ha vuelto a demostrar por qué son los capos de esta categoría y que cuando se trata de aventuras Rpg, por ahora no hay quién les haga la carrera.

Con este juego, los creadores de Baldur´s Gate han logrado ir un poco más allá de lo que estamos acostumbrados a ver en los más clásicos títulos de este género, creando una aventura ambientada en uno de los más increíbles universos de Advanced Dungeons & Dragons, que entre otras cosas nunca antes había sido usado en un juego de computadora y que probablemente no muchos de ustedes conozcan.



Un universo fuera de lo común

Aunque Planescape está basado en las reglas creadas por Advanced Dungeons & Dragons y además la interface del juego es muy similar a la de Baldur´s Gate, esta vez los muchachos de Black Isle se las han ingeniado para crear algo totalmente diferente y con una estructura mucho más compleja y elaborada, cosa que se hace evidente al poco tiempo de empezar a jugar.

Muy lejos de tratarse de una simple historia en la que típico malo de turno decide hacer de las suyas, el argumento de Planescape está centrado en un hombre que por alguna razón no puede morir y que tras despertar en una especie de gigantesca morgue con sus memorias completamente borradas, descubre que ya ha estado ahí



anteriormente en más de una oportunidad e intentará averiguar quién era y cómo llegó a convertirse en lo que es, sin importar qué tan terribles y peligrosas puedan llegar a ser las cosas que pudiese llegar a descubrir.

Partiendo de una premisa aparentemente simple, Planescape Torment tiene uno de los más brillantes y rebuscados argumentos que haya tenido la oportunidad de disfrutar en un Rpg, plagada de misterio y detalles oscuros y macabros, les aseguro que la historia de nuestro enigmático protagonista sin dudas los va a sorprender en más de una ocasión y a su vez los va a mantener con la intriga hasta momentos antes del espectacular desenlace.

Obviamente, como no quiero terminar linchado por garcarles lo mejor de esta aventura, esto es todo lo que van a saber por mi parte acerca de lo que sucede en



Planescape, así que ahora vamos a hablar del juego en sí.

Me muero por ser inmortal

A diferencia de otras aventuras de rol, en Planescape nuestro personaje no se genera de la forma convencional, ya que al principio no podemos elegir a qué clase vamos a pertenecer o qué tipo de alineación moral vamos a tener.

En este juego ya tenemos un personaje predefinido (por defecto es un guerrero y es moralmente neutral) y lo único que podemos hacer al comienzo es distribuir 21 puntos entre cualquiera de sus habilidades, que pueden ser: Fuerza, agilidad, constitución, carisma, inteligencia y sabiduría.

Una de las características más interesantes y originales de Planescape, es que en lugar de determinar las características del protagonista al empezar el juego, eso se irá modificando automáticamente por medio de la conducta que tengamos y de nuestras acciones a medida que vayamos progresando en la aventura.

Por otro lado, no siempre estaremos obligados a ser guerreros, ya que tarde o temprano podremos conocer gente que estará dispuesta a enseñarnos otras especialidades, como por ejemplo: Mago, ladrón, etc., a cambio de un pequeño favor, por supuesto.

Esta particular manera de ir formando a nuestro personaje hace que los efectos de cada decisión que tomemos (que por cierto no serán pocas) sean realmente importantes y notorios, ya que en muchos casos afectarán para bien o para mal, la forma en la que los demás reaccionarán cuando tratemos con ellos.

Tal y como mencioné al principio de la nota, nuestro personaje tiene la particularidad de ser inmortal, por lo que cada vez que nos liquiden reviviremos en otro lugar, lo que en muchas situaciones nos evitará más de un dolor de cabeza y en otras nos servirá para superar desafíos de los que no cualquiera podría salir bien parado, eso sí, si no se cuidan un poco es posible que al morir muchas veces puedan llegar a perder parte de sus recuerdos nuevamente.

Hablando se entiende la gente

Sin duda la diferencia más importante entre Planescape Torment y Baldur´s Gate es que en este juego el éxito depende mucho más de los diálogos y de la interacción con otros personajes, que de los combates, por lo que muchas veces estaremos obligados a usar la astucia en lugar de la fuerza, a menos claro, que estemos buscando un rápido pasaje de regreso a la morgue.

Algo verdaderamente destacable es la impresionante variedad de posibilidades que tendremos al llevar adelante una conversación, aquí la cantiad de opciones en los diálogos es muy superior (hasta podemos mentir, burlarnos, etc.) a la de Baldur´s Gate y lo más impresionante del caso es que si los niveles de inteligencia y sabiduría de nuestro personaje son altos (15 por ejemplo), las posibilidades serán aún mayores.

Con un alto nivel de inteligencia, también vamos a tener una mayor cantidad de opciones al examinar objetos o criaturas y gracias a eso podremos resolver los problemas que se nos presenten de formas más imaginativas y así conseguir importantes puntos de experiencia que nos servirán para mejorar a nuestro protagonista.



Los personajes secundarios también juegan un papel muy importante en esta aventura y a pesar de que no hay tantos como en Baldur´s Gate, aquí cada uno de ellos tiene una personalidad muy bien definida y extremadamente detallada, incluso podemos dialogar con ellos cuando se nos dé la gana y pedirles su opinión, consejos sobre determinadas situaciones o incluso hacer que nos enseñen algunas de sus habilidades.

Encima de todo, cada uno de nuestros compañeros también tendrá diferentes comportamientos de acuerdo con nuestra conducta y en algunos casos en los que estemos











por meter la pata y salir seriamente perjudicados, intervendrán para darnos un par de advertencias.

Comodidad ante todo

Las mayores semejanzas entre Planescape y Baldur´s Gate se notan en la interface del juego, ya que todos los comandos son prácticamente los mismos, pero en aquí todas las opciones están ubicadas de una forma mucho más práctica y funcional y lo mejor de todo es que dejan la mayor parte de la pantalla libre, permitiéndonos ver la acción en una ventana considerablemente grande.

Las opciones más importantes como por ejemplo: Magia, habilidades especiales, objetos, diálogo, etc. ahora están ubicadas en un menú flotante que aparece en el lugar en donde esté el puntero del mouse, con tan sólo un click del botón derecho y al mismo tiempo eso hace que el juego entre en pausa, lo que nos dá la posibilidad de organizarnos y dar las órdenes correspondientes a cada personaje antes de seguir adelante, una vez que estemos listos, basta con otro click del botón derecho para que este menú desaparezca y gracias a eso podremos ver la acción en la mayor parte de la pantalla en todo momento.

También podemos asignar cada comando a una tecla en caso de que sin duda va facilitarle las cosas a aquellos que la tengan más clara y que no quieran perder tiempo seleccionando las opciones de la forma convencional.

El sistema de combate sigue siendo el mismo de Baldur´s Gate, o sea que aquí también se pelea en tiempo real, pero podemos poner la pausa para dar órdenes a nuestro grupo, para luego continuar con el combate, como si al mismo tiempo se tratase de un juego por turnos.

En cuanto al combate, la única diferencia que veremos aquí es que ahora la pausa se mantiene por más de que entremos al inventario (cosa que no sucedía en Baldur´s), además las peleas son bastante más fáciles y accesibles, incluso en el caso de los enemigos principales.

Planescape también tiene un par de elementos tomados de otros grandes clásicos de Black Isle, como los Fallout, ya que además del jornal en donde se detalla lo que vamos haciendo, también tendremos un listado en el que van a ir figurando las cosas que tengamos que ir resolviendo y las que hayamos cumplido exitósamente.

Nuestro jornal también nos ofrece una completa descripción de cada criatura que nos vayamos encontrando y como broche de oro ahora se pueden hacer marcas con anotaciones sobre los mapas de cada escenario, para saber exactamente dónde están las cosas y los lugares más importantes que fuimos encontrando.

"Infinity": Una fórmula más que exitosa

Como comenté en el preview que salió en el n° 22 de XPC, Planescape Torment usa una versión mejorada del "engine" de Baldur´s Gate hecho por Bioware, conocido con el nombre de "Infinity Engine" y que indudablemente está destinado a ser el motor de las próximas producciones de Black Isle.

Gracias a estas mejoras en su tecnología, este juego maneja sin problemas gráficos más grandes y con una mayor cantidad de cuadros de animación, además en algunos escenarios se pueden ver objetos animados de un gran tamaño, y espectaculares efectos especiales que hacen que todo parezca mucho más real.



Gráficamente la calidad de este título es más que evidente en cada una de las imágenes que acompañan esta nota, la complejidad y el nivel de detalle tanto de los escenarios, como de los personajes es realmente sensacional y a pesar de que lo que pudimos ver en la versión de prueba ya era

Y como en toda película, aquí está el reparto



The Nameless One: Con un look no muy fashion y cara de pocos amigos, éste es nuestro inmortal protagonista, sin tener la menor idea de quién era, el intentará por todos los medios descubrir su pasado, cosa que no será una tarea fácil y en algunas ocasiones lo que encontraremos no será un lecho de rosas.



Morte: A pesar de que su aspecto no lo favorece y que sabe más de lo que dice, Morte es un invaluable compañero (especialmente por su amplia gama de inmunidades y su habilidad para el combate). Conociendo todos los insultos habidos y por haber en Sigil, esta calavera voladora además tiene un sentido del humor bastante peculiar, que en más de una ocasión nos podrá meter en problemas.



Annah: Con un carácter fuerte y modales no muy refinados, ella nos ayudará a recordar parte de nuestro pasado cuando llegue el momento, además sus habilidades como ladrona nos serán más que útiles, sobre todo a la hora de pasar desapercibidos, abrir cerraduras, desactivar trampas y explorar terrenos desconocidos.



Dak'kon: Con buenas habilidades como guerrero y como mago, y aunque no es demasiado comunicativo él nos conoce o por lo menos conoció a una de nuestras encarnaciones anteriores y se nos unirá sin pensarlo dos veces, además siempre estará dispuesto a enseñarnos sus conocimientos siempre que tengamos la capacidad para comprenderlos.



Fall from Grace: Aparentemente pura y angelical, "Grace" (como Morte la llama) pertenece a una raza de criaturas cuyo hobbie es devorar las almas de la gente que cae ante sus encantos, por alguna razón ella tiene una conducta diferente (afortunadamente) y si logramos convencerla para que se una a nuestra causa, sus habilidades como sacerdotisa serán ideales para curar nuestras heridas durante los combates.



Ignus: Víctima de sus ansias de poder, Ignus es un poderoso mago y lo único que parece interesarle es quemar todo lo que se le cruza por delante (sobre todo si se trata de gente), por lo que tendremos que mantenerlo vigilado en caso de que logremos hacer que forme parte de nuestro grupo.
En caso de que decidamos inclinarnos por la magia, él podrá enseñarnos un par de trucos interesantes siempre que estemos dispuestos a hacer un par de "pequeños sacrificios".



Vhailor: Esta gigantesca armadura viviente está poseída por un espíritu que no ha encontrado el camino hacia su descanso eterno, con fuertes aunque cuestionables convicciones morales, el principal interés de este sujeto es el de hacer que la ley se cumpla sin importar de qué forma y está dispuesto a usar su increíble fuerza y su destreza como guerrero para lograrlo. Posiblemente Vhailor se encuentre en este estado, porque por al gún motivo no sabe que está muerto y si logramos convencerlo para que en vez de aplastarnos contra el suelo nos acompañe, el intentar hacer que se dé cuenta de su condición podría resultar muy peligroso para nuestra salud.

muy prometedor, la versió final logró superar todas nuestras espectativas.

Si bien no se incluyeron efectos climáticos como el caso de la lluvia en Baldur´s Gate, los días y las noches se suceden en tiempo real y los efectos especiales son algo nunca antes visto en una de estas aventuras en PC, sobre todo los de los hechizos, que en algunos casos llegan a tener secuencias animadas de aquellas, al mejor estilo de títulos como Final Fantasy VIII entre otros.

El sonido también es algo sobresaliente, que ayuda en gran parte a crear la espectacular atmósfera de cada escenario, lo mejor de esto es que si tienen la suerte de tener una placa de audio SoundBlaster Live o similares, vamos a poder usar una opción adicional llamada "Environmental Audio", que agrega aún más efectos ambientales con resultados que son de película, que sumados a impecable acompañamiento de la música en cada situación, nos dá como resultado una experiencia verdaderamente memorable.

Para ir cerrando

Si bien al igual que la mayoría de los títulos de PC que salen hoy en día Planescape no es perfecto, son muy pocas las fallas que se pueden encontrar y tal vez la más notoria (aunque sólo en algunas máquinas) es el hecho que en dos etapas del juego y después de resolver ciertas situaciones en particular, al hablar con el personaje que nos dijo lo que teníamos que hacer, recibiremos una determinada cantidad de experiencia y si volvemos a hablarle, nos dará esa cantidad de experiencia una y otra vez, pero como dije antes, esto no sucede en todas las máquinas y no afecta en lo más mínimo al desarrollo del juego, de hecho muy pocos de ustedes podrán darse cuenta y además la experiencia que se consigue de este modo es muy poca, igualmente esto pueden solucionarlo fácilmente con el patch que incluimos en el CD de este mes.

Además de esto, tampoco es posible jugar en modo Multiplayer como en Baldur´s Gate, aunque de seguro esto se debe a las características de los personajes y al tipo de argumento que tiene.

De cualquier forma, acompañado por una trama digna de los mejores Best Sellers de Advanced Dungeons & Dragons y algunas ideas muy originales, les aseguro que difícilmente hoy por hoy van a encontrar algo que se le parezca, quiero aclararles que Planescape está en inglés y como los diálogos son bastante nutridos, les va a ser de gran ayuda tener buenos conocimientos de este idioma, en caso contrario les recomiendo que vayan considerando muy seriamente la posibilidad de tomar uno de esos cursos que en verano no están bastante baratos, porque no se imaginan lo que se están perdiendo.

Para todos aquellos que se hayan enganchado con Baldur´s Gate, me parece que es más que evidente que este es el título que han estado esperando y les aseguro que no se van a arrepentir.

Como útlimo comentario, tengo la impresión de que por las características del personaje y por la forma en la que cierra la espectacular historia de este juego, difícilmente vaya a haber una segunda parte, aunque espero estar equivocado y ojalá las próximas producciones de Black Isle sigan teniendo este nivel.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una alucinante aventura RPG, creada por los maestros del género.
LO QUE SI: El argumento. Los gráficos. Los efectos especiales. Los sonido (especialmente en el modo "Environmental Audio"). La música. La interface de control. Etc., etc., etc.
LO QUE NO: No tiene efectos climáticos visibles. A veces los personajes pierden el rumbo cuando les indicamos un camino demasiado largo y complicado (por mencionar algo).

97%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Jane's Combat Simulations / Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www. janes.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 6x, placa de video 4MB (Direct3D), placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.





Jane's F/A-18

Jane's reescribe el sueño de ser Maverick

■ Por Sebastián Riveros

La salida de USAF no dejó satisfechos a los fanáticos del realismo. Pero, para ellos, Jane's Combat Simulations preparaba F/A-18 E Super Hornet, la nueva solución norteamericana para los cazas que operan en portaaviones y la respuesta al renovado Flanker ruso.

Más liviano, más potente, con mejores instrumentos y sobre todo más barato, el Super Hornet desplazará a sus antecesores, el F -18 Hornet y el ya venerable F-14 Tomcat. El F/A 18 E tiene también una mayor autonomía de vuelo, mayor probabilidad de supervivencia en combate y la capacidad de incorporar con comodidad las tecnologías futuras. Jane's nos trae ahora este nuevo simulador con todos los sellos de calidad a los que nos tiene acostumbrados.

Lo primero que llama la atención al iniciar el juego son la interface y los menúes. Son versiones modernizadas de las de Jane's F-15. Esto no está necesariamente mal pero debo admitir que esperaba una presentación gráfica completamente distinta, lo que se acostumbra. Tanto IAF como USAF están basados en el mismo engine y, sin embargo, sus menúes son completamente diferentes. Otro cambio es que la información previa a la misión no aparece tan accesible. Se nos dan objetivos (en un lenguaje muy coloquial, por cierto) y tendremos que comenzar a pulsar botones para cualquier otro detalle como, por ejemplo, cuántos aviones hay en mi grupo de vuelo y con qué arsenal y equipo están equipados. Algunos de ustedes podrán pensar que me estoy quejando de algo poco importante, pero parece muy extraño que el único cambio entre los menúes de F-15 y de F/A-18 es que los de este último son menos prácticos.

Afortunadamente, ésta es una de sólo dos quejas menores que tengo con respecto a este título. Los gráficos son realmente espectaculares y un gran avance sobre F-15. Ya no contamos con la cabina en dos dimensiones, solo la cabina virtual, muy bien realizada. Los modelos y las texturas de los aviones son excelentes en alta resolución. El único problema es que leer el HUD es un verdadero reto. Es demasiado pequeño en 1024 x 768 y no hay ninguna opción que nos permita verlo en toda la pantalla como en USAF. Es una pena porque el resto del juego luce realmente muy bien. Los modelos de los demás aviones y del portaviones son de gran calidad. El terreno se ve bien, pero no es tan detallado como en otros simuladores como Falcon 4.0 o Flanker 2.0. Tampoco la cabina. Sin embargo, F/A-18 simula bien todos los modos Aire-Aire y Aire-Tierra con precisión.



■ Un arma para cada ocasión.







El regreso del comunismo

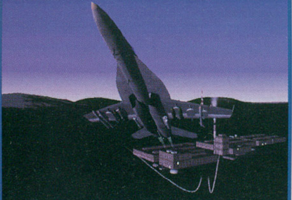
Es obvio que, dado que el Super Hornet es muy nuevo, era imposible incluir una campaña histórica. La única incluida está basada en los datos del Jane's Information Group y es semi dinámica, lo que significa que ciertos tipos de misiones vienen antes que otras para que los eventos se den en orden lógico. Esto tal vez desilusione a algunos, pero los diseñadores pensaron que una campaña fija sería demasiado restrictiva. Por otra parte, una campaña totalmente dinámica carece muchas veces de elementos para continuar generando misiones intere-

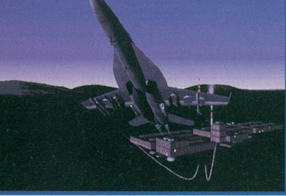












santes después de un tiempo. La campaña semi dinámica ofrece lo mejor de ambos sistemas. La historia se desarrolla en Rusia. Luego de que el presidente ruso es asesinado en un cruel atentado, el país entra en una salvaje guerra civil. Los fuerzas armadas rusas se dividen en los democráticos Azules y los comunistas Rojos. Las hostilidades llegan hasta el área de Murmansk y dado que los Rojos podrían contar con armas de destrucción masiva, el presidente norteamericano envía una fuerza de tareas encabezada por el portaaviones U.S.S. Ronald Reagan para asistir a los Azules en su resistencia. Volaremos misiones conjuntas con los rusos azules para acabar con la maquinaria de guerra roja y sus instalaciones.

Los gráficos y el sonido

Estas son áreas en que F-15 se destacaba. F/A-18 no se queda atrás. Los nuevos gráficos han mejorado mucho los efectos climáticos. No solo hay cielos nublados sino también relámpagos. Las voces de radio son excelentes. No hay nada como escucharlas mientras nos acercamos a toda velocidad hacia el objetivo.

El realismo

La principal característica de F/A-18 es su realismo. Esto puede ser una gran ventaja para quienes ya pasaron por este tipo simuladores, pero es un gran escollo para quienes estén acostumbrados a simuladores más sencillos como los de los títulos de Novalogic. F/A-18 es un verdadero reto que llevará tiempo y dedicación. La principal dificultad radica en que, a pesar de que hay varios tutoriales que cubren los diferentes aspectos del juego, ninguno de ellos da instrucciones detalladas acerca de lo que debemos hacer o cómo debemos hacerlo. Las instrucciones se limitan a "Volá al punto tal y destruí tal objetivo". Esto puede causar algunos dolores de cabeza en las misiones de reconocimiento, en las cuales no se nos dice si debemos defendernos al ser atacados o huir y salvar el avión. El modelo de vuelo se siente muy real, aunque podemos ajustar la dificultad según nuestras necesidades.

El juego también nos permite luchar en una red local o por Internet. Incluso hay un modo llamado "Flatten the tower" (Destruyan la torre). Dos equipos deben luchar para destruir la torre del equipo contrario y defender la propia.

En conclusión

F/A-18 es un buen paso hacia adelante para Jane's en lo que concierne a simulaciones con mayor realismo. Como todos los productos de este tipo, esto es más que un juego. Si están acostumbrados a simuladores menos complejos, la cantidad de armas y sistemas les puede parecer apabullante. Pero si son veteranos de Falcon o Flanker, F/A-18 les presenta un nuevo reto y es otra muy buena opción para tener en cuenta.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El Super Hornet llega a nuestras PC.
LO QUE SI: El modelo de vuelo. Los gráficos.
LO QUE NO: El HUD microscópico. Altos requerimientos de hardware. Pocos detalles previos a las misiones.



90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Hasbro Interactive
INTERNET: www.grandprix500.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, 250 MB libres en el disco rígido, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 24 jugadores vía Internet, LAN o Serial (8 máximo recomendado).



Grand Prix 500

Esas motos que van a mil

Por Hernán Fernández

En 1949 fue creado el Grand Prix para motos de 500 cm3 y en 1998 se corrió el Grand Prix Tour 500 en conmemoración a los 50 años de esta pesada carrera. Ahora Microprose nos trae toda la potencia de estas tremendas máquinas a nuestro monitor y con todo el staff del tour 1998.

Existen pocos exponentes respetables de esta categoría, carreras de grandes y poderosas máquinas de metal y cromo que hacen que nuestros cuellos crujan al arrancar. El Superbike World Championship de EA Sports y el más nuevito Castrol Honda Superbikes 2000 nos amorataron las rodillas en su momento, y ahora Microprose nos acerca las carreras del Grand Prix 500. GP500 nos ofrece 14 de las mejores pistas del mundo, incluidas la de Buenos Aires, Susuka y Paul Ricard, y podremos recorrerlas con poderosas máquinas como la Yamaha YZR 500 o la Honda NSR 500V, entre varias. Todos los demás corredores son los reales que participaron en el Grand Prix Tour 500 de 1998 como Michael Doohan y Tadayuk Okada, y aunque sus nombres nos suenen desconocidos, nos van a hacer transpirar hasta por las orejas tratando de vencerlos en cualquiera de los modos de juego: Single Race, una carrera en cualquier pista, Championship, donde deberemos recorrer las 14 pistas en orden acumulando puntaje o el Time Trial donde correremos contra nosotros mismos.

Difícil mantenerse en la pista al principio.

Podemos ver a nuestra veloz máquina desde cuatro puntos de vista, en tercera persona desde muy arriba, un poco más cerca, y dos desde la visual del conductor, una con tablero y otra sin él: Una vez terminada la carrera, podemos ver un replay total de ella desde los puntos de vista mencionados, más uno desde las cámaras que se encuentran dispersas a lo largo de la pista, sin envidiarle nada a las cámaras reales.

Los movimientos de nuestro hombre sobre la moto están muy bien conseguidos, podremos verlo equilibrándose en las curvas. Una opción interesante es la de poder manejar nosotros la posición del piloto, enderezándolo para que la fricción del aire nos haga frenar más rápido, tirándolo hacia delante para acelerar o inclinarnos en las curvas. Lamentablemente, no hay espectaculares caídas ni nada de eso; aunque vayamos al suelo en casi todas las curvas, al principio serán todas las caídas iguales. Jamás ninguno de nuestros oponentes se cae; por más que les tiremos la moto encima y los choquemos por todos lados siempre siguen derechito, como si nada. A consecuencia de esto, si nos caemos aunque sea una vez -muy fácil- nos resultará casi imposible alcanzar al resto, ni soñar con llegar primeros.

Posee un buen modo multiplayer, con soporte para Internet, módem a módem, LAN o puerto Serial, con un límite de 24 jugadores; aunque con 8 funciona muy bien, con más dependerá del lag.

El juego es muy configurable, desde los detalles gráficos hasta el sonido: los



Nuestros oponentes son en verdad duros.

primeros son decentes y corren casi en cualquier máquina que posea placa aceleradora, con una buena sensación de velocidad; el sonido, en tanto, soporta las tecnologías EAX y A3D y es el adecuado, aunque el chillido de nuestra moto al acelerar resulta bastante irritante. Podremos cambiar la disposición del teclado y el nivel de dificultad, donde hay varias opciones como la dureza de nuestros competidores, las marchas automáticas o la posición del piloto sobre la máquina. También podremos meter mano en la moto, cambiándole la configuración del motor, las ruedas o todos los detalles de la suspensión.

GP500 es en un principio bastante difícil. Saber controlar la velocidad en las curvas es primordial, pero luego de agarrarle la mano obtendremos una buena sensación de realismo. Para los fanáticos de las motos resulta imprescindible; para los demás es una buena opción para salirse un poco de los violentos ambientes a que nos tienen acostumbrados hoy en día.



QUE TIENE: Un simulador de motos de gran cilindrada orientado hacia el realismo.
LO QUE SI: Cantidad de pistas y motos. Los gráficos, especialmente las motos y los pilotos. El multiplayer. La cantidad de opciones.
LO QUE NO: El sonido. La curva de aprendizaje. No hay espectaculares caídas. Los oponentes no se caen.

75%

GUIA 1999 DE REVIEWS XTREME PC

Esta guía resume todos los juegos que revisamos durante 1999, con sus puntajes, compañías, en cuál ejemplar los podés encontrar y si lo tienen, representantes o distribuidores en nuestro país. Esperamos que la guía sirva para tener más claro el voto de nuestra segunda selección del Premio Xtreme, que se encuentra en la última página de la revista. Y recuerden que los reviews de este mes (que no se encuentran en esta lista) son también válidos para la selección. Los puntajes destacados en color significan que los juegos merecieron un puntaje mayor a 90%

ACCION/ARCADES

ACCION/ARCADES	#	Punt.	Compañía / Dist.
Alien Vs. Predator	21	85	Fox Interactive - Microbyte
Arcade Legends 3D	24	4	Wizard Works
Arcade Pool 2	25	82	Team 17
Asteroids	19	53	Activision
Avengers Pinball	24	49	Pinball Games Ltd.
Beavis & Butthead: Bunghole In One	16	62	GT Interactive
Boss Rally	22	73	Southpeak Interactive
Breackneck	24	71	THQ
Centipede	19	68	Hasbro Interactive
Codename: Eagle	26	84	Take 2 Interactive
Colin McRae Rally	16	84	Codemasters
Crime Killer	19	38	Interplay
Dark Vengeance	16	59	GT Interactive - Edusoft
Delta Force 2	26	79	Novalogic
Descent 3	22	90	Interplay - Unisel
Dethkarz	17	81	Melbourne House - Microbyte
Drakan: Order Of The Flame	24	78	Psygnosis - Mycrobyte
Driver	25	83	GT Interactive - Edusoft
Expendable	21	68	Rage - Microbyte
Extreme-G2	18	77	Acclaim - Microbyte
Future Cop L.A.P.D.	18	77	Electronic Arts - Microbyte
Glover	19	50	Hasbro Interactive
Grand Theft Auto 2	26	72	Rockstar games
Grand Touring	18	82	Empire - Centro Mail
Gulf War	25	60	3DO
Hell-Copter	23	40	Ubisoft
Hidden & Dangerous	23	89	Take 2 Interactive
Indiana Jones y La Máquina Infernal	26	80	Lucas Arts - Microbyte
Jeff Gordon XS Racing	21	60	Real Sports
Kingpin	22	89	Interplay - TeleOpcion
Legacy Of Kain: Soul Reaver	24	92	Eidos Interactive - Unisel
Midtown Madness	20	89	Microsoft
Mortyr	26	52	Mirage Media
Moto Racer 2	16	71	Delphine Software - Microbyte
Need For Speed: High Stakes	21	93	Electronic Arts - Mycrobyte
Nocturne	26	78	G.O.D. - Edusoft
Oddworld: Abe's Exoddus	16	96	GT Interactive - Edusoft
Powerslide	17	75	GT Interactive - Edusoft
Prince Of Persia 3D	25	62	Red Orb - Edusoft
Pro Pinball: Big Race USA	17	96	Empire - Centro Mail
Rainbow Six: Rogue Spear	25	79	Red Storm Ent.
Recoil	16	82	Westwood
Redline	20	80	Accolade
Requiem: Avenging Angel	19	75	3DO - TeleOpcion
Re-Volt	24	87	Acclaim - Microbyte
Rollcage	19	91	Psygnosis
Roswell Pinball	24	70	Pinball Games Ltd.
Sci-Fi Pinball	19	40	Fox Interactive
Sega Rally Championship 2	23	82	Sega
Sinistar: Unleashed	25	42	THQ
Skydive!	23	1	Electronic Arts
Sonic R	16	68	Sega PC
South Park	19	70	Acclaim
Space Invaders	25	39	Activision
Speed Busters	16	86	Ubisoft - Syntesoft
Sports Car GT	21	75	Electronic Arts - Mycrobyte
Star Wars: Episode 1: Insider's Guide	24	76	Lucas Arts - Microbyte
Star Wars: Episode 1: Racer	20	93	Lucas Arts - Microbyte
Star Wars: Episode 1: T.P.M.	20	77	Lucas Arts - Microbyte
Tarzan	23	77	Disney Interactive
Test Drive 5	18	81	Accolade - Microbyte
Test Drive Off-Road 2	16	30	Accolade
The Wheel of Time	26	85	GT Interactive - Edusoft
Thief: The Dark Project	16	87	Eidos Interactive - Unisel
Thrust, Twist 'N Turn	20	67	Take 2 Interactive
Thunder Brigade	17	48	Imagic Games
Toca 2 Touring Cars	20	90	Codemasters
Tomb Raider II Gold	22	78	Eidos Interactive - Unisel
Trickstyle	26	69	Acclaim - Microbyte
Turok 2: Seeds Of Evil	18	75	Acclaim - Microbyte
Unreal: Return to Na Pali	22	89	Gt Interactive - Edusoft
Uprising 2	16	53	3DO
V2000	16	80	Grolier Interactive - TeleOpción
Vigilance	16	48	Sega Soft
V-Rally	22	49	Infogrammes - Edusoft
Wargasm	17	75	Infogrammes
WCW Nitro	16	38	THQ
Wild Metal Country	21	84	Gremlin Interactive
Worms Armageddon	18	92	Team 17
XTOM 3D	24	67	Jamie

AVENTURAS / RPG

AVENTURAS / RPG	#	Punt.	Compañía / Dist.
Baldur's Gate	17	97	Interplay - Edusoft
Baldur's Gate: T.O.T.S.C.	21	93	Interplay - Edusoft
Beavis & Butthead Do U.	17	50	GT Interactive
Clans	24	50	ComputerHouse AB
Darkstone	23	93	Delphine Software
Discworld Noir	23	75	GT Interactive
EverQuest	21	89	989 Studios
Might & Magic VII	24	75	New World Comp. - TeleOpción
Outcast	22	92	Infogrammes - Edusoft
Quest For Glory V: Dragon Fire	16	89	Sierra Studios
Rage Of Mages II: Necromancer	23	75	Monolith
Redguard	18	81	Bethesda Softworks
Resident Evil 2	18	89	Capcom - GTC Ribbon
Return To Krondor	17	72	Sierra Studios
Revenant	26	76	Eidos Interactive
Shadow Man	24	93	Acclaim - Mycrobyte
Silver	20	48	Infogrammes - Edusoft
System Shock 2	24	91	Looking Glass Studios - Mycrobyte
The Ultimate Might & Magic Arch.	16	40	Interplay
X - Beyond The Frontier	25	57	THQ

DEPORTES

DEPORTES	#	Punt.	Compañía / Dist.
Actua Ice Hockey 2	23	54	Gremlin Interactive
Actua Soccer 3	18	87	Gremlim Interactive - Microbyte
AFL 99	16	85	Electronic Arts - Microbyte
African Safari Trophy Hunter 3D	19	52	Wizard Works
Championship Manager 3	21	97	Eidos Interactive
Extreme Tennis	19	45	Head Games
FIFA 2000	25	96	Electronic Arts - Microbyte
International Football 2000	25	78	Microsoft
K.O.	24	50	Data Becker
Links Extreme	22	57	Access Software - Microsoft
Madden 99	18	93	Electronic Arts - Microbyte
NHL 2000	26	90	Electronic Arts - Microbyte
PCFútbol 7	21	86	Dinamic Multimedia - Centro Mail
PGA Championship Golf 99	23	87	Sierra Sports
Puma Street Soccer	23	61	Sunsoft - Edusoft
Roland Garros 1999	23	84	Friendware - Centro Mail
Virtua Deep Sea Fishing	20	78	Interplay
Viva Football	21	77	Virgin - GTC Riboon
X Games Pro Boarder	17	63	Electronic Arts

ESTRATEGICOS

ESTRATEGICOS	#	Punt.	Compañía / Dist.
Age Of Empires 2: The Age Of Kings	25	92	Microsoft
Army Men II	19	60	3DO
Braveheart	24	54	Eidos Interactive
Capitalism Plus	24	79	Friendware - Centro Mail
Chaos Gate	16	84	SSI
Civilization II: Test Of Time	24	72	Microprose
Civilization: Call To Power	20	54	Activision - TeleOpción
Command & Conquer: Tiberian Sun	24	89	Westwood - GTC Ribbon
Commandos: B.T.C.O.D	20	92	Pyro Studios - Microbyte
Corsairs	20	75	Microids - Microbyte
Crónicas De La Luna Negra	25	80	Cryo Interactive - Centro Mail
Disciples: Sacred Lands	25	81	GT Interactive
Dungeon Keeper 2	22	94	Electronic Arts - Microbyte
Final Odyssey	21	3	Joymax
Fleet Command	22	77	Electronic Arts - Microbyte
Force 21	25	57	Red Storm Ent.
Gangsters: Organized Crime	18	79	Eidos Interactive - Unisel
Heroes Of M&M III: T.R.Of Erathia	18	96	3DO - TeleOpción
HomeWorld	25	93	Sierra Studios
Jagged Alliance 2	23	89	Sirtech
Machines	20	87	Acclaim - Microbyte
Myth II: Soulblighter	18	89	Bungie Software - Edusoft
Rage Of Mages	16	62	Monolith
Railroad Tycoon II	16	92	G.O.D.
RollerCoaster Tycoon	19	80	Microprose
Ruthless.com	19	79	Red Storm Ent.
Saga: La Furia De Los Vikingos	23	79	Friendware - Centro Mail
Seven Kingdoms II	24	57	English Software
Shadow Company	26	90	Ubisoft - Microbyte
Sid Meier's Alpha Centauri	18	92	Electronic Arts - Microbyte
Sim Theme Park	26	85	Bullfrog
SimCity 3000	17	89	Electronic Arts - Microbyte
Skull Caps	17	35	Ubisoft
Star Trek: Starfleet Commander	24	79	Interplay
Star Trek: The New Gen.: B.O.T.F.	21	78	Microprose
Street Wars	23	82	Infogrammes
The Settlers III	18	86	Blue Byte - Centro Mail
Total Annihilation: Kingdoms	22	71	Cavedog - Edusoft
Warhammer 40.000: Rites Of War	23	34	SSI
Warzone 2100	20	81	Eidos Interactive - Unisel
Yoot Tower	21	60	Sega PC

PUZZLES / INGENIO

PUZZLES / INGENIO	#	Punt.	Compañía / Dist.
Austin Powers: Operation Trivia	22	92	Berkeley Systems
Pandora's Box	25	79	Microsoft
Star Wars: Pit Droids	25	70	Lucas Learning
The Next Tetris	25	69	Hasbro Interactive

SIMULADORES

SIMULADORES	#	Punt.	Compañía / Dist.
AMA Superbike	25	48	Motorsims
Apache Havoc	18	86	Empire - Centro Mail
Billares	25	71	Virgin - GTC Ribbon
Carnivores	17	70	Wizard Works - Edusoft
Castrol Honda Superbikes 2000	23	70	Midas Interactive
Creatures 2 Deluxe	23	80	Mindscape
Curse You! Red Baron	21	65	Sierra
Cyberstrike 2	19	69	989 Studios
F-16 Aggressor	19	66	Bethesda Softworks
F-22 Lighting 3	21	76	Novalogic
Falcon 4.0	16	79	Hasbro Interactive
Fighter Squadron	19	61	Activision
Flight Simulator 2000	26	95	Microsoft
Flight Unlimited III	25	69	Looking Glass Studios - Microbyte
Fly!	23	90	Terminal Reality - Edusoft
Freespace 2	25	93	Interplay - Edusoft
Heavy Gear II	22	91	Activision - TeleOpción
Independence War Deluxe: Defiance	24	83	Infogrammes
Jane's USAF	26	80	Jane's Software
Luftwaffe Commander	17	67	SSI
Mechwarrior 3	21	94	Microsoft
Nascar Legends	26	63	Sierra
Nascar Racing 1999 Edition	16	80	Sierra
Nascar Racing 3	26	60	Sierra
Nascar Revolution	20	67	Electronic Arts - Microbyte
Nascar Road Racing	21	40	Electronic Arts
Official Formula 1 Racing	21	50	Eidos Interactive
Red Baron 3D	16	87	Dynamix
Star Wars: X-Wing Alliance	19	95	Lucas Arts - Microbyte
Starsiege	19	67	Dynamix
Superbike World Championship	19	75	Electronic Arts - GTC Ribbon
WWII: Fighters	16	90	Jane's Software - Microbyte

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Radical Entertainment / Fox Sports Interactive
INTERNET: www.foxsports.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 75 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 10 jugadores por IPX o TCP/IP.



NBA Basketball 2000

¿Cristal y canasta para Fox?



Por Diego Vitorero

Parece que el zorro digital se dedicó a producir, poniendo como excusa un mayor realismo, juegos que pudiesen hacerle un poco de sombra al gigante de los deportes cibernéticos, EA Sports. Esta vez el tiro pega en el aro y se va por las bandas desperdiciando un buena oportunidad y la licencia de una de la ligas deportivas más grandes en el mundo.

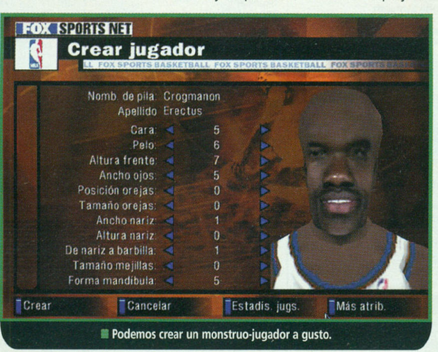
Después de un gran juego como fue NHL Championship 2000 es una pena que Fox Sports no haya hecho suficiente mérito para pisarle los talones a las excelentes producciones de Electronic Arts y Microsoft con NBA Live 2000 y con NBA Inside Drive 2000, respectivamente. El juego si bien no llega a ser malo del todo, no tiene nada que hacer frente a la competencia, ya que posee serias fallas en áreas que son de suma importancia.

El problema más grande con NBA Basketball 2000 es la falta de inteligencia artificial en general. La defensiva es literalmente inexistente. Podemos entrar al área contraria como Pancho por su casa y sacarle llamas al aro con una impresionante volcada. Es más, podemos hacer que un jugador como Lamar Odon (?) sume la misma o más cantidad de puntos que David "el almirante" Robinson. Si todavía creen que estamos exagerando traten de probar lo siguiente: esperen a que un defensivo se ponga enfrente del jugador que están comandando, una vez que esto pase comiencen a dar vueltas en círculos; verán que el defensor copia estúpidamente nuestros movimientos. Lamentable.

Visualmente deja bastante que desear. Los gráficos lucen desactualizados para los tiempos que corren. Si a este review lo hubiésemos hecho hace dos o tres años diríamos lo contrario, pero no es el caso.

No todo es tan malo como parece. La física en general es buena, la pelota bota de manera realista. No es lo mismo correr con alguien que pesa 280 libras que con uno que pesa sólo 130, y estas diferencias están bien representadas.

El juego permite tomar el mando de cualquiera de los 33 equipos de la liga con sus más de 340 jugadores en la actualidad. Además, se puede jugar una temporada de 12, 28, 56 y 82 partidos, una serie de playoff con cuatro diferentes formas de eliminatorias, practicar en una cancha de barrio al mejor estilo Harlem y enfrentarnos en multiplayer.



Podemos crear un monstruo-jugador a gusto.

Si de interface se trata, es la usada en el juego de hockey de la misma compañía, pero con su adaptación al basketball, desde luego. El roster de los equipos nos deja varias opciones, desde hacer transacciones hasta editar a los jugadores de cada escuadra; pero... ¡santas fallas de programación, Batman!, esto no es posible, ya que cuando queremos editar a los muchachos, en la pantalla no aparece nada excepto el listado de los conjuntos. Este menú nos permite crear un jugador a gusto personal desde cero e incorporarle los detalles y aptitudes que creamos convenientes. Cuenta también con una galería fotográfica y datos técnicos, y como si esto fuera poco permite enterarnos de la vida y logros personales de las estrellas más destacadas. ¿Sabían que Shaquille O'Neal ha editado cinco discos de rap como intérprete, o que la comida preferida de Scottie Pippen antes de un partido es carne con papas? ¡En XPC les damos la primicia!

Si no fuera por lo patética que es la IA y algunos errores obvios, resultaría divertido jugar. Fox Sports esta vez quedó lejos de ocupar un puesto en la colección de los amantes del baloncesto. Es muy difícil recomendar NBA Basketball 2000 a cualquiera de nuestros queridos lectores, existiendo otros productos mejor cuidados. ¡A no equivocar el tanto!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El Basketball de la NBA según Fox Sports.
LO QUE SI: Las opciones de configuración. La creación de jugadores. La física en general.
LO QUE NO: Los gráficos. La IA. Poca jugabilidad.

62%

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 160 Mb libres en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN hasta 8 jugadores o hasta 2 jugadores en la misma PC.

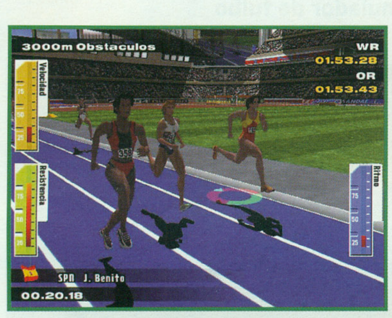
PREMIO X XTREME

PROMEDIO 91%

PC Atletismo 2000



A correr que se acaba el mundo



Por Diego Rivas

Con este nuevo simulador en 3D, Dinamic Multimedia se introduce en un rubro muy poco explotado en juegos para PC. Recomendado por la Real Federación Española de Atletismo, el PC Atletismo promete ser el primer título de una saga destinada al éxito.

El atletismo siempre ha sido un deporte atractivo para los norteamericanos. Los fanáticos yanquis siguen tantos los juegos olímpicos como los mundiales de atletismo que se realizan por toda la Tierra. Pero ese fanatismo no es compartido por la mayoría del resto del mundo, quienes prefieren el clásico fútbol. Por eso, llamó más mi atención que un juego de este tipo haya sido lanzado por una empresa española y no americana.

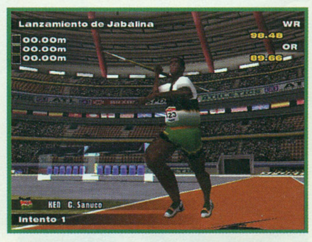
El furor español por el atletismo

La algarabía gallega por esta gama del deporte no dista de mucho tiempo atrás. A través de un plan privado y gubernamental, España ha crecido en numerosos deportes. Y así como le tocó en su momento al fútbol con el crecimiento de la liga española, al tenis con la aparición de la cruzada española tanto femenina (Arantxa Sanchez y Conchita Martinez) como masculina (Moya, Berazategui y Bruguera entre otros), al volleyball con una selección que pelea los primeros lugares mundiales, también le tocó al atletismo. La excusa fueron los juegos olímpicos de Barcelona 92. Y si bien la excelente actuación española no pudo repetirse en Atlanta 96, la semilla ya estaba sembrada a tal punto que España no desentonó en Sevilla 99.

Para los que añorabamos el Summer Games

Aquellos que tuvieron la dicha de tener una Commodore 128, recordarán el famoso juego Summer Games, donde se competía contra otros jugadores y se podían obtener records mundiales. También recordarán la cantidad de joysticks que se rompieron por esta noble causa o los calambres que se sufrían las manos cuando se debía competir en los 1500 metros.

Dinamic presenta en este nuevo clásico, el PC Atletismo 2000, una novedosa invención en lo que a control se refiere. Al tradicional "Dos botones" se le suma el "Mouse Driven Power". En esta opción, al jugador lo rodea un círculo. El jugador deberá presionar el botón del mouse en el momento en que el círculo está en verde para aumentar la velocidad del deportista. Además este nuevo control permite poder efectuar las pruebas de fondo, que con el otro control se volvía imposible de terminar



19 pruebas

El PC Atletismo 2000 trae 19 pruebas distintas, divididas en 7 de Velocidad (100, 200 y 400 mts, 110 y 400 con vallas, 4 x 100 y 4 x 400 mts), 4 de fondo (800, 1500, 5000 mts y 3000 con obstáculos), 4 de salto (largo, triple, alto y garrocha) y 4 de lanzamiento (disco, jabalina, martillo y bala). En cada una de ellas podés intentar batir el récord mundial. Además se puede elegir la opción "Team Arcade" y representar a alguna de las 10 potencias mundiales y obtener la mayor cantidad de medallas para tu país en los juegos olímpicos. La otra alternativa es "Training Decathlete" donde el objetivo consiste en dirigir la carrera de un joven atleta, el que deberá entrenar para conseguir primero un lugar en el equipo seleccionado para los juegos olímpicos. Para triunfar, el jugador cuenta con el equipo técnico, formado por un entrenador, un manager, preparadores físicos y médicos.

En pocas palabras

Hay un famoso dicho que dice "Es mucho más fácil copiar que inventar". Esta frase también se aplica a juegos. Y más a esta altura del partido, con empresas lideres en cada categoría de juego, sea arcade, aventura gráfica, o simulación. Por eso, cuando una compañía incursiona en un campo nuevo y el producto que logra es de buena calidad el mérito es doble. Eso es lo que ha conseguido Dinamic, con esta primera edición del PC Atletismo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer simulador de atletismo de la empresa española.
LO QUE SI: 19 prubas. La nueva modalidad de control. Los gráficos.
LO QUE NO: Los récords mundiales son facilmente rotos en los entrenamientos.

91%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamic Multimedia / Centro Mail
INTERNET: www.dinamic.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, 200 Mb libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN.

PCFútbol 2000

Hostia, que salió el nuevo simulador de fulbo

Por Diego Rivas

Como todos los principios de año, Dinamic lanza al mercado su nuevo simulador de fútbol; en este caso acompañando a otros títulos como el PC Real Madrid 2000 y el PC Atlético Madrid 2000, el PC Fútbol 2000 viene para instalarse como el simulador en castellano de mayor éxito en el mercado.

No hay duda alguna, Dinamic Multimedia ha descubierto una veta. En un mundo informático dominado por EEUU (potencia no sólo en este aspecto), ha encontrado un nicho en el mercado que le genera resultados y donde encuentra muy poca competencia. Si bien vende juegos desarrollados por otras empresas, su mayor rédito surge por la comercialización de los títulos "PCFútbol".

El Y2K llega al fútbol

Para aquellos de Uds. que vienen siguiendo la saga de los PCFútbol, notarán que Dinamic se decidió a abandonar la cuenta de la cantidad de PCFútbol que lanzaba para comenzar a utilizar el año de lanzamiento en el título. El PCFútbol 7 le ha dejado su legado al PCFútbol 2000. Y aunque los basamentos del juego continúan siendo los torneos españoles, en este nuevo PCFútbol nos encontramos con una serie de cambios que difícilmente puedan pasar inadvertidos.

El anuario

El PCFútbol no es sólo un simulador, es un auténtico anuario del fútbol mundial, al menos del español. Y aunque este review tiene como principal objetivo analizar al juego en sí, es imposible dejar de mencionar la calidad del libro que acompaña al CD. En las 98 páginas que lo componen no sólo verás reflejado los sucesos futbolísticos que afectaron a España entre Noviembre del 98 y Octubre del 99, sino que te encontrarás con el plantel de cada uno de los equipos de primera y segunda división, conjuntamente con datos generales de los equipos y en el caso de los de primera división fotos individuales de cada integrante de los mismos y todo su historial futbolístico, incluyendo torneo por torneo jugado, divisional en la que actuó, cantidad de encuentros en los que participó y goles convertidos. Sencillamente formidable.





El juego

Durante el último año, Dinamic ha estado haciendo lo que cualquier consultora de marketing asesoraría. Ha estado escuchando al cliente. Ya sea a través de e-mail o carta ha recibido una enormidad de consejos de usuarios de versiones anteriores para mejorar sus productos, y en función de ello ha actuado en una gran cantidad de aspectos.

Por un lado ha atacado al engine del programa y ha conseguido un producto no sólo sensiblemente más rápido que las versiones anteriores, sino con un sistema de inteligencia artificial, según palabras de ellos, totalmente nuevo. También ha tratado de humanizar al juego, incluyendo el habla de los ayudantes que tendrás en tu tarea de mánager. Ahora contarás con EVA (Enhanced Virtual Assistant), una chica que te ayudará en la toma de decisiones. Pero no te olvides que EVA es una mujer, así que no le exijas demasiado.

Por otro lado, se ha incorporado un quiz con más 5000 preguntas, donde a modo de partido de fútbol podrás jugar un solitario o desafiar a un amigo. Este quizá, aunque constituye una idea ingeniosa, está pensado para los españoles ya que las preguntas se basan en su gran mayoría en el fútbol español y entonces se vuelven imposibles de poder contestar.

Pero el mayor cambio viene asociado a los gráficos. Estos han sido mejorados utilizando la última tecnología 3D. Se han incorporados características reales de los jugadores. El físico, las caras, los gestos y los movimientos de los principales jugadores de la liga fueron calcados de la realidad. Los estadios de los equipos de primera también han sido replicados y se han mejorado las sombras tanto para los partidos diurnos como los noc-





turnos. Además se ha incluido el factor meteorológico. Ahora es posible ver la lluvia cayendo en el verde césped (como diría el inolvidable José María Muñoz), los charcos y el barro que la misma genera e incluso los relámpagos en el caso de tormentas eléctricas. El sonido y el público también son en 3D. Otra importante mejora es la interpolación de una mayor cantidad de gráficos. Si recordás versiones anteriores, los gráficos parecían dar saltos. Ahora el movimiento es más suave y por consiguiente, más real.

En lo que respecta a la competencia en sí misma, como en las versiones anteriores podrás jugar la opción de Euromanager y dirigir a algún equipo de las ligas de España, Italia, Inglaterra, Alemania o Francia que decida contratar tus servicios. Obviamente deberás empezar dirigiendo equipos de las últimas divisiones de cada país e intentar ir ascendiendo con los mismos, o en su defecto tener excelentes actuaciones que hagan que otros equipos de mayor nivel posen sus ojos en tu persona. En el caso de España se han agregado todas las copas de verano que se juegan entre campeonato y campeonato, por lo cual la competencia en ese aspecto es total.

El nivel de los técnicos contrarios también fue mejorado. En el PCFútbol 2000, las tácticas del equipo rival son dinámicas, en función del desarrollo y resultado del partido. Entonces, te encontráras con rivales más agresivos cuando vayan perdiendo y más cautelosos cuando sea tu turno de remontar un resultado.

El maldito partido

Pero todo juego tiene su karma. Y en el caso del PCFútbol, ese es el partido visionado. A diferencia del Championship Manager (el otro clásico en lo que a manager de fútbol se refiere), en el PC Fútbol se puede seguir el desarrollo del partido. O al menos eso quiere intentar la gente de Dinamic. Porque la verdad, es que el partido que se aprecia es de lo peor. Los jugadores deambulan por la cancha. No marcan. Se quedan parados mientras el rival pasa a escasos centímetros de su cuerpo. Hacen amagues más propios del payaso del circo de Rodas que de un jugador de fútbol. Y el posicionamiento en la cancha está al nivel del resto del partido. Como si esto fuera poco, el encuentro puede durar 2, 4, 8, 10 ó 45 minutos. Pero esto



tampoco está corregido, por lo que si dictaminás que el partido dure 2 minutos, el resultado casi siempre es 0 - 0 ó 1 - 0, ya que no hay mucho más tiempo. Cuesta creer que con el empeño que le ponen a todos los detalles del juego, dejen semejante aspecto tan mal logrado. Ahora, eso sí, la intellicam, la cámara inventada en la versión pasada que se encarga de seguir automáticamente el partido desde el mejor ángulo posible funciona de manera correcta, por lo cuál los horrores de lógica en los desplazamientos y sobre todo en el traslado del balón y la marca lo podrás apreciar desde el mejor lugar posible. En el caso de decidir participar en el partido como jugador (partido interactivo), el nivel de los rivales es malo, por lo que podés hacer grandes diferencias, pero este punto no es tan criticable, ya que se supone que el fuerte del PC Fútbol es la simulación y no el arcade. Para que no te resulte tan penoso el partido, lo recomendable es ver el resumen donde se dibuja un campo de juego y los jugadores aparecen como puntos mientras se muestra el relato en la parte inferior de la pantalla, o bien obtener directamente el resultado. En ambos casos la lógica del engine parece funcionar de mejor manera que en la del partido visionado.







Resumiendo

PCFútbol 2000 ha hecho grandes progresos si lo comparamos con su versión anterior, especialmente en todo lo relacionado a la simulación engeneral. Lamentablemente, el partido propiamente dicho continua siendo una asignatura pendiente. Por el bien Dinamic espero que noten esa falencia para las próximas versiones o se verán irremediablemente perdiendo participación de mercado contra los Championship Manager.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un manager de fútbol en castellano.
LO QUE SI: El anuario. El Euromanager. Los efectos climáticos.
LO QUE NO: El partido de fútbol. Por Dios, hagan algo para corregirlo.

83%

FICHA TECNICA

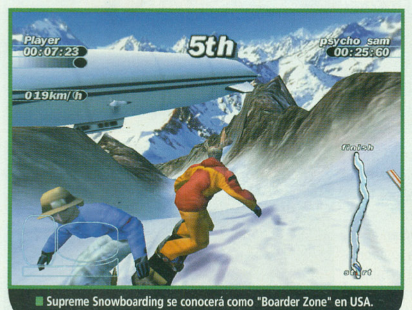
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Housemarque / Infogrames Entertainment / Edusoft
INTERNET: www.supreme-snowboarding.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 335 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN.





Supreme Snowboarding

El deporte del tío con plata



Supreme Snowboarding se conocerá como "Boarder Zone" en USA.

Por Durgan A. Nallar

Housemarque es una compañía finlandesa especializada en crear juegos de salón, que ahora ingresa en el mundo de los deportes para nieve con un producto digno de alcanzar la más alta cumbre del snowboarding. Si bien esta no es una disciplina que en nuestro país pueda interesar más que a un puñado de personas, recomendamos echarle una miradita antes de buscar otro juego.

El snowboarding reúne la adrenalina de la velocidad con un entorno salvajemente hermoso. Sus cultores se deslizan sobre aerodinámicas tablas por senderos formados en la nieve de las altas cumbres, rodeados de vegetación congelada y obstáculos dispuestos por el azar de la naturaleza. En la vida real, hay que tener excelentes reflejos y un instinto bien desarrollado. Aquellos que no, verán sus narices dibujando la nieve cada dos por tres. O cosas peores: dientes volando, huesos rotos y mandíbulas desencajadas.

¡Allá voy, freaks!

Supreme Snowboarding es el más realista de los juegos de la disciplina, mucho más, por ejemplo, que X-Games Pro Boarder, el producto de la ESPN que fuera analizado en XPC # 17. El software de los finlandeses proporciona impresionantes paisajes, sonidos tomados de la realidad y varias condiciones climáticas y efectos de luz. Sin duda, es el rey de su género en todos estos aspectos. Pero más allá de eso, también resulta simple de aprender, pero difícil de dominar, una característica que pertenece a los grandes juegos. ¡Con sólo combinar tres teclas podremos hacer todas las piruetas que permite este fascinante deporte!

Hay disponibles nueve pistas en tres diferentes entornos: Alpino, con corredores de nieve, rampas, túneles y afiladas rocas; Forest, con pasajes salpicados de pinos y ríos congelados; y Village, con vertiginosas calles congeladas, viviendas y techos ideales para deslizarse a los saltos. Podemos elegir cualquier tipo de condición climática para cualquiera de las pistas, con lo cual obtendremos un desafío mayor: no es lo mismo un descenso a más de 90 millas por hora durante un día brillante, que en un atardecer en el que el sendero más seguro aparece señalado por humeantes bengalas, o en una azul noche de luna que crea pozos de oscuridad entre los grandes montones de nieve.

Por mis calzones

Housemarque ha diseñado las pistas de tal manera que el realismo sea una característica clave. Cada una tiene los mismos tipos diferentes de superficie que podemos encontrar en un circuito real -nieve normal, nieve pulverizada, hielo, piedra y agua congelada-, lo cual influye en la forma de control de la tabla y en la velocidad de deslizamiento. Hay que tener en cuenta que muchas veces, en lugar de descender sobre una tabla, lo estaremos haciendo sobre nuestros pobres traseros.

Hay varios tipos de tablas, de diferente peso y tamaño, que deberemos seleccionar de acuerdo a si queremos hacer un descenso rápido o demostrar nuestras aptitudes para la acrobacia deportiva. Podemos competir contra varios bien distintos -y excelentemente animados- jugadores virtuales, que caen y ejecutan rolls con la gracia de los deportistas auténticos, y por supuesto contamos con los clásicos tipos de competencia como Race, Big Air y Half Pipe. En pocas palabras: Supreme Snowboarding es vertiginoso, bonito a más no poder y absolutamente adictivo. ¡Súbanse en la tabla del tío rico y corran a probarlo!





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de snowboarding hermoso, casi perfecto.
LO QUE SI: Gráficos (10 puntos), sonido, música. El control. Las pistas. El entorno.
LO QUE NO: El calor, los edificios y el tráfico de Buenos Aires. El verano, bah.

92%


TRADUCIDO AL CASTELLANO
TONIC TROUBLE
CONCENTRADO de TOMATES
¡AY QUE BUENO!
¡Todos Atentos!
¡Pequeño Alienígena
Morado Aterriza en el Planeta Tierra!
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
© 1999 Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.

Diplomacy

Por Pablo Balut

Diplomacy era originalmente un juego estratégico de tablero, en el cual nos encontrábamos al mando de una nación del continente europeo a principios del siglo pasado. El tablero consistía en un mapa de la vieja Europa, en el cual debíamos conquistar territorio moviendo nuestras fichas; pero, a diferencia del viejo y querido TEG, no se apoyaba en el azar, sino en la lógica y la diplomacia. Justamente, la negociación era lo más interesante del juego, en el que a través de nuestro encanto y con las palabras adecuadas intentábamos confabular alianzas y traiciones con los países rivales. ¡Era el momento en el que podríamos vender a nuestra madre por un pedazo de tierra! (En definitiva, explotar todos esos aspectos tan desdeñables de la condición humana). Bueno, este Diplomacy para PC trata de lo mismo. Imaginemos por un momento que tratamos de negociar con una potencia extranjera. Francia ofrece alianza a Inglaterra. Respuesta en una milésima de segundo. Aceptada. Rusia ofrece pacto de no agresión a Turquía. Respuesta nuevamente veloz. Denegada. Italia ofrece apoyo a Alemania. Denegada. Aceptada. Denegada. ¡Siempre lo mismo! La inteligencia artificial se queda corta. Es muy fácil vencer aún en los niveles más dificultosos del juego, y en tan sólo unos 30´. El producto tiene una gran similitud con el tablero original; los gráficos son aceptables, el mapa está bien resuelto, pero su jugabilidad es pobre. La interface es atroz. Definitivamente, Diplomacy en versión computarizada no tiene mucho sentido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hasbro Interactive
INTERNET: www.avalonhill.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN

PROMEDIO 55%

REVIEWS
ESTRATEGICOS

Close Combat: Battle of the Bulge

Por Martín Varsano

Esta serie, que ya va por su cuarta reencarnación, centra nuestra atención en la batalla en la cual Hitler envió sus últimas reservas a luchar contra los aliados, tratando de desequilibrar la Alianza del Oeste. Para los que no conocen la saga, les voy a comentar brevemente de qué se trata: Es un juego estratégico que simula el comportamiento de las tropas y vehículos en la batalla. Nosotros controlamos los escuadrones, pero la máquina reconoce los momentos en los cuales la cosa se pone oscura, y obedeciendo leyes de supervivencia básicas, nuestras tropas, al verse superadas numéricamente, no irán a enfrentarse con el enemigo, y hasta pueden desviarse del campo de batalla.

El juego representa fielmente todas las unidades, desde francotiadores, equipos con ametralladoras y hasta los temibles tanques Panther. Todo esto realizado de una manera muy efectiva para un título de estas características. Otra novedad es la inclusión de un mapa estratégico, en donde moveremos nuestras unidades e iniciaremos los enfrentamientos.

El único inconveniente que le encontramos a CC:BOTB radica en la inteligencia artificial de los Alemanes cuando se disponen a atacar. Afortunadamente, esto no ocurre en la defensa. Así y todo, el juego es extremadamente divertido, especialmente para los seguidores de este tipo de juegos estratégicos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atomic Games / SSI
INTERNET: www.atomicgames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO 80%

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Phoenix

Por Mariano Firpo

Hace dos meses, Freespace 2 golpeó el mercado, convirtiéndose en uno de los mejores títulos del género en simulación de naves. Ahora...¿Team17 presenta un nuevo competidor?, la respuesta es definitivamente NO. Phoenix no cumple las expectativas, sus gráficos son simples, la historia es poco entretenida, las animaciones aburren y no poseen subtítulos. El juego llegó fuera de término, incluso Freespace -la primer entrega- supera con creces al niño de Team 17. Tres puntos destacables son: las explosiones, algunos combates y el nivel de dificultad. Los puntos en contra son muchos, la cantidad de armas y naves a nuestra disposición es muy pobre, la sensación del "afterburner" está muy mal lograda, las naves insignia parecen porotos al compararlas con los monstruos de sus competidores y las más chicas son un rejunte de pocos polígonos. Las opciones para elegir naves son muy restringidas y las más rápidas son un desastre a la hora de entablar un combate. ¿Dónde quedaron esas lluvias de misiles que nos hacían sentir como Rick Hunter a bordo de un Veritech? ¿O la bronca al escuchar cómo un amigo cae en la batalla? Phoenix produce pocas o ningunas de esas emociones. Tampoco viene incluida una opción multiplayer (lo cual puede ser visto como un ventaja en este caso). El juego se halla libre de bugs, una característica notable en estos tiempos. ¡Esperemos que Phoenix no sea capaz de regresar de las cenizas!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Team 17 / Microprose / Hasbro Interactive
INTERNET: www.phoenix.team17.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO 55%

REVIEWS

SIMULADORES

Start-Up

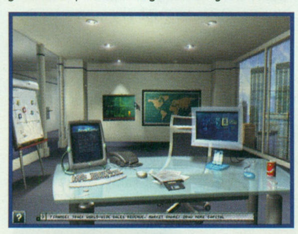
Por César Isola Isart

De Monte Cristo Multimedia, una pequeña compañía que se dedica únicamente a juegos de estrategia comercial y que es conocida por títulos como la serie de Wall Street Trader, nos acaba de llegar Start-Up, en donde debemos mantenernos al frente de una nueva empresa desarrollando un producto para luego salir a vender compitiendo con otros grupos empresariales reales.

Sin duda, lo más destacable de este título es el grado de realismo que logra. A pesar de tener gráficos anticuados y sonido monótono, se deja jugar gracias a que desarrollamos, publicitamos y vendemos un producto real. Sí, éste es el punto más sobresaliente: si por ejemplo elegimos competir en el mundo de la telefonía celular, debemos desarrollar componentes de verdad, luego hacer las correspondientes pruebas, y finalmente competir con gigantes como Motorola y Nokia, o, mejor aún, lo que todo jugador alguna vez soñó: desarrollar su propia consola y ganarle el mercado a monstruos como Sega, Sony o Nintendo.

Podemos decir que a este juego no se le escapa nada. Manejamos todos los aspectos, desde cada uno de los sueldos de nuestros empleados -que con el tiempo irán ganando experiencia y mejorando, por lo que pedirán aumento- hasta las máquinas de recreación que usarán los mismos para sus momentos de ocio.

El único problema dentro de tanto realismo es la dificultad para empezar y comprender todos sus aspectos, ya que el manual y el tutorial son francamente pésimos. No obstante, un gran título para todo seguidor del género.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monte Cristo Multimedia
INTERNET: www.montecristo-multi.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN o Internet.

PROMEDIO 72%

REVIEWS

DEPORTES

NFL Blitz 2000

Por Diego Vitorero

Sin árbitros, sin reglas, sin misericordia. Con este mensaje, Midway promociona NFL Blitz 2000. Lo cierto es que la jugabilidad es frenética. Y que tiene pocas nuevas mejoras en relación al primer NFL Blitz, como los gráficos, por ejemplo, si evitamos mencionar su pobre performance con D3d.

La serie NFL Blitz es un juego más en la larga línea de su fabricante orientado a los deportes al estilo arcade, como NBA Jam. En lugar de las 10 yardas a recorrer para obtener otro intento, aquí tendremos que recorrer 30 yardas para así tener la oportunidad de llegar a la zona prometida. La principal arma de la defensiva es interceptar pases. Los tackles son pura violencia, al mejor estilo lucha libre. Las jugadas de corrida brillan por su ausencia, la única forma de lograrlas es darle un pase a un jugador que se encuentre detrás de la línea de scrimmage (línea imaginaria de donde sale el balón) y que éste corra. El sistema de menúes es algo confuso, pero tiene la cantidad necesaria de opciones para configurarlo.

Sólo contamos con escasos segundos para elegir las rutas que harán los receptores como así también cómo se formará la defensiva. NFL Blitz 2000 es imponente y frustrante al mismo tiempo. Si les atrae un juego violento y sin mucha estrategia, y no les molesta que carezca de soporte para LAN, quizás encuentren horas y horas de entretenimiento, pero si sus verdaderas pasiones por el football americano son las tácticas y las variantes que un buen simulador puede dar, les aconsejamos virar hacia otros rumbos.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Point of View / Midway
INTERNET: www.midway.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma PC.

PROMEDIO 59%

REVIEWS

DEPORTES

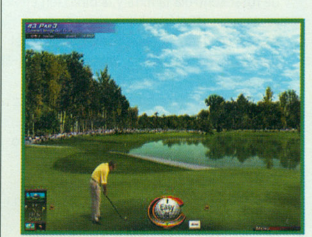
Links LS 2000

Por Martín Varsano

Uno de los grandes problemas en los juegos de golf es que la calidad de imagen y opciones no pueden variar demasiado año tras año, y en el caso de Links esto es más evidente ya que el nuevo Links LS 2000 tiene el mismo engine que su antecesor. Los cambios vienen por alguna que otra opción nueva, como por ejemplo 5 canchas (New St. Andrews y Jubilee en St. Andrews, Hapuna y Mauna Kea en Hawaii y Covered Bridge en Indiana), la opción para que especifiquemos cómo está el tiempo cuando jugamos (cielo despejado o nublado), cuatro nuevas animaciones de golfistas y los comentarios de la gente de la cadena CBS.

Los que incursionan por primera vez en el terreno de los juegos de golf, agradecerán los tutorials, que explican con lujo de detalles todo lo referente a las reglas de juego, para luego poder competir en lo que tal vez sea la incorporación más interesante de Links LS 2000: La oportunidad de participar con otros jugadores en línea de todo el mundo, a través de MGN Gaming Zone y Links LS Online Tour. Si tienen la paciencia (y el dinero) para poder realizar los 18 hoyos esperando los tiros de los contrarios, la experiencia es realmente gratificante.

En síntesis, si están buscando un buen juego de golf para hacer unos tiritos, el Links LS 2000 es una propuesta más que interesante.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.

PROMEDIO 77%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

PROMEDIO **78%**

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/hardware
PRECIO: $80
PUNTOS DE VENTA: CD Market - EYS Computación - Musimundo



Microsoft Sidewinder Dual Strike

Una buena opción para los que siguen sin acostrumbrarse al teclado y al mouse

Ya vienen muchos años en la guerra de los pads y los joysticks contra el teclado y el mouse, y por ahora es el último duo el que va ganando. Ahora Microsoft creó una nueva arma con un diseño que puede parecer extraño, pero a la hora de utilizarlo las cosas cambian. Con más botones y un mejor software, el Sidewinder Dual Strike promete ser una de las posibles soluciones para aquellos jugadores inexperimentados en el area de los Shooters 3D que quieren empezar a ganar torneos multiplayer.

Por Máximo Frias

Un diseño interesante

El Dual Strike se sostiene como cualquier otro pad pero se opera diferente. Con la mano derecha rotás el extremo derecho del pad, el cual está conectado al extremo izquierdo mediante una "bola". Esta acción de rotar controla la mira y la dirección en los arcades 3D al igual que el conocido mouse. Del lado izquierdo se encuentran el botón direccional, los botones extra "X" e "Y" y el "Shift". El resto de los botones están del lado derecho formando una cruz. Estos últimos cuatro botones también pueden ser configurados como un segundo controlador en el Panel de Control que viene con los drivers.

Como todo periférico USB, la instalación es muy simple. Se instalan los drivers que vienen en el CD, se conecta el pad y el Windows lo detecta solo.

Mejor que muchos

Más alla que a mi entender la combinación del teclado y el mouse sigue siendo lo mejor para los Shooters 3D. El Dual Strike le da una posibilidad de adaptación más rápida a aquellos que no la tienen tan clara con este tipo de juegos. La cantidad de botones que posee (4 a la derecha, 3 a la izquierda y 2 triggers) alcanza para deshacerse casi completamente del teclado mientras estás jugando. La velocidad para apuntar (que sería el equivalente a la velocidad del mouse) puede ser ajustada desde el panel de control junto con el resto de las preferecias de personalización. En cuanto a la adaptación, les cuento que como todo hay que dedicarle tiempo, no pretendan hacer 20 frags la primera vez que lo agarran porque van a quedar tan ridículos como Andrés "Lagarto/Larva" Loguercio en una de sus mejores acotaciones.

Características Principales

- 20 pre-configuraciones para los juegos más conocidos.
- Seis botones programables, 2 triggers, un pad direccional con ocho posiciones y un botón shift
- Conexión Plug&Play USB

En síntesis

En general, el Sidewinder Dual Strike es un buen controlador para los que no pueden jugar a ningun tipo de arcade con el teclado. Es fácil de usar e instalar y además es bastante cómodo. Sin lugar a dudas es una opción para aquellos que buscan un controlador original y que no sea un fiasco.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un controlador original para aquellos no quieren usar el teclado.
LO QUE SI: Fácil de usar para los que no son muy habilidosos con los arcades en general.
LO QUE NO: Sigue siendo mejor acostumbrarse al teclado y al mouse para los arcades 3D como el Quake. A muchos que lo probaron no les termino de convencer el sistema de rotación.

78%

PROMEDIO
95%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative Labs
INTERNET: www.soundblaster.com
PRECIO: $380
PUNTOS DE VENTA: EYS Computación





Cambridge Desktop Theater 5.1 Digital

El chiche que le faltaba a tu PC

Si tenés una placa de sonido con dos salidas estéreo independientes, una placa decodificadora MPEG-2 para ver películas en DVD que tiene una salida Dolby AC3 y unas ganas tremendas de sentir el poder del sonido envolvente en su máxima expresión, te tengo buenas noticias. Cambridge sacó a la venta su nuevo sistema de parlantes Desktop Theater capaz de hacer todo lo que hacia su modelo anterior... y algunas cosas más.

■ Por Máximo Frias

Características Principales

- 5 parlantes satelitales y 1 subwoofer
- Decodificador Dolby AC3 (Digital y Pro Logic) para DVD
- 2 entradas de línea stereo y una Digital DIN
- 3 modos distintos que emulan sonido envolvente
- Accesorios para acomodar los satélites (tornillos, trípodes, etc.)

Esa bendita salida AC3

Si sos propietario de una placa decodificadora MPEG 2, seguramente en algún momento te preguntaste para qué sirve esa salida RCA que tiene al lado del conector del monitor. La respuesta a esa pregunta está justamente en la nueva maravilla de Cambridge, los Desktop Theater 5.1 Digital.

El modelo DTT2500 viene con un decodificador con cuatro entradas: dos estereo, una AC3 y otra digital. Con las dos entradas estereo podremos aprovechar al máximo todas las cualidades de placas de sonido de última generación como la Monster Sound MX400 o la Sound Blaster Live!. En la entrada AC3 se puede conectar esa dichosa salida de la placa decodificadora y poder escuchar todas las películas en DVD con un sonido envolvente similar al que se escucha en los cines. Por último queda la entrada digital, la cual sólo está destinada para el uso exclusivo de la Sound Blaster Live!, y se puede usar para obtener una pequeña diferencia en la calidad del sonido.

Muchas opciones inútiles

Desde el frente del panel de control se pueden observar 4 perillas que controlan el volumen general, el volumen del parlante del centro, los bajos y el balance surround todos los satélites. Como si todo esto fuera poco también tiene 3 modos de sonido que incluyen: Music, "ideal para escuchar música" según el manual; Movie "ideal para ver películas en VCD" también según el manual y Stereo/Fourpoint que vendría a ser el modo normal que utiliza sólo cuatro parlantes de los cinco.

A mi criterio, los dos modos Music y Movie, no sirven para nada, es lo mismo pero más fuerte o más suave, con el tiempo te vas a dar cuenta que Fourpoint es la mejor opción.

Perfecto nunca puede ser

El hecho de comprarse un sistema de sonido de estas dimensiones también tiene sus desventajas. Para empezar tenés que tener el lugar necesario para la instalación de los cinco satélites, el kit viene con velcros, tornillos y trípodes pero si no tenés lugar físico, se te puede hacer un lindo lío de cables. Por otro lado hay que tener en cuenta la potencia de los mismos, aunque no sea para quedar estampado contra la pared, el rebote de los bajos se va a escuchar en toda la casa y puede ser que te ganes el odio de tus vecinos.

Si tenés el problema del espacio y la privacidad resueltos y te sobran $380 para gastar en parlantes, no hay más nada que decir.



Sólo para exigentes

Suenan muy bien y son casi los únicos que vienen con un decodificador AC3, sin embargo su elevado precio hace que no sea la opción ideal para aquellos que sólo usan la PC para escuchar MP3s.

También está el otro extremo, si sos un re-fanático de los equipos de música, no te entusiasmes mucho porque no se puede comparar los $380 que cuestan estos contra los $1500 que vale un equipo Technics... digamos que es un lindo chiche con sus limitaciones.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Sistema de parlantes Surround con un decodificador Dolby AC3 que te permite escuchar las películas en DVD con Dolby Digital.
LO QUE SI: La calidad del sonido. Los accesorios para acomodarlos. El decodificador AC3 y la comodidad de tener los controles de volumen a mano.
LO QUE NO: El precio.

95%

¡Una Resolución 640x480!

¿Quién dice que no puedes estar siempre ahí?

3:25 Teleconferencia con mi nuevo cliente

- Imágenes de colores verdaderos a resoluciones de hasta 640x480
- La interfaz de USB le ofrece una fácil instalación y una gran movilidad a un precio fantástico!
- Comuníquese con su distribuidor autorizado de Creative Labs hoy mismo para obtener mayores detalles

19:25 Conocí al bebé de mi amiga Camila

La nueva Video Blaster WebCam3 de Creative te coloca ahí! Te brinda el poder de capturar, crear y comunicarte con videos a todo color y movimiento directamente desde tu PC. Desde presentaciones y demonstraciones hasta correo electrónico y páginas Web se pueden avivar con fotos instántaneas o video clips con movimiento. Es fácil y divertida donde el único límite es tu imaginación.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Video Blaster WebCam3 USB

Incredible Images. Awesome Price.

Disponible en:
Musimundo • Falabella
Supermercados Libertad • Compumundo
Compucompras • Airoldi • Auchan • Jumbo



22:30 Hablé con mi hermano Roberto acerca del cumpleaños de mamá

PROMEDIO
92%



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Kama
INTERNET: www.razorzone.com
PRECIO: $99 (USA)
PUNTOS DE VENTA: CD Market.





Razer Boomslang 2000

El nuevo mouse al servicio de los seguidores de los arcades 3D en primera persona

No importaba cuál era mi táctica defensiva, mi oponente siempre parecía adelantarse a todos mis movimientos. No bien buscaba un lugar que parecía seguro, al asomar mi cabeza mi planificación se iba al demonio, y mi cazador sumaba un frag a su interminable lista ¿Cuál era su secreto para tan rápidos reflejos, y lo que era peor de todo, su impecable puntería? Busqué incansablemente la respuesta y ahora puedo decirles su secreto: Razer Boomslang 2000.

Por Martín Varsano

Características Principales

- Sensibilidad máxima de 2000 dpi.
- Diseño simétrico, que lo hace apto para zurdos y diestros.
- Un total de cinco botones configurables vía el panel de control.
- Soporta conexiones PS/2 y USB.
- Tratamiento de Teflon en la base.

No más point & click

El concepto del mouse como mero ayudante del Windows y el trabajo, fue suplantado de a poco por la llegada de juegos estratégicos y de rol que requerían de este simpático aparatito, e hizo que los jugadores le fuéramos tomando un cariño especial. Pero la revolución llegó sin lugar a dudas de la mano de los arcades 3D en primera persona, que hicieron del mouse nuestra arma infalible para desplazarnos (y apuntar) con una precisión descabellada.

Como un "pro"

La principal diferencia de Razer Boomslang con la competencia radica en que este mouse está orientado específicamente a los jugadores de arcades 3D, con una resolución que alcanza los 2000 dpi, una cifra asombrosa. Además, el mouse fue específicamente diseñado para diestros o zurdos, al ser totalmente simétrico. En el panel de configuración que viene con los drivers del mouse, se pueden setear los botones según nuestra preferencia, como también la sensibilidad del mouse, que va desde unos ínfimos 33 dpi hasta los 2000 dpi. Obviamente ninguno de estos parámetros va a ser el adecuado en un principio, así que lo normal será hacer algunas modificaciones al seteo a medida que vayamos usando el mouse.



Con un poco de práctica, nuestra puntería será asombrosa.

Más puntería

Todo lo descripto anteriormente, más las características que se pueden ver en el cuadro, justifican su precio, el más elevado entre los mouse conocidos. Pero lo que seguramente quieren saber es cómo se comporta el Razer frente a los últimos arcades 3D, como por ejemplo Quake III Arena o Unreal Tournament. Y luego de realizarle test intensivos, no dudamos en decir que es el mejor mouse para este tipo de juegos, con una presición realmente envidiable. La extrema sensibilidad del mismo hace posible maniobras muy delicadas, pero a su vez trae algunos problemas para acostumbrarse a semejante reacción.

Así que ya saben, si son fanáticos de este tipo de juegos, y están dispuestos a gastar una considerable suma de dinero, el Razer puede ser la solución a sus problemas de puntería.





Estos son algunos de los menúes de configuración del mouse.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer mouse pensado para los seguidores de los arcades 3D.
LO QUE SI: Una precisión hasta ahora nunca vista, con 2000 dpi de sensibilidad.
LO QUE NO: Hay que tener un poco de paciencia para acostumbrarse a la reacción del mouse.

92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Onstream
INTERNET: www.onstream.com
PRECIO: $299 (USA)
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **93%**

OnStream DI30



El medio ideal para realizar back-ups de discos rígidos grandes

Con la llegada del nuevo siglo, el tamaño de los discos rígidos fue aumentando considerablemente, a la vez que su precio disminuía. Por ese motivo no es extraño que se hayan estandarizado los discos de más de 10 GB, con suficiente espacio para efectuar instalaciones completas de nuestros juegos favoritos, que vaya a saber uno la razón siempre parecen ocupar más espacio del que tenemos.

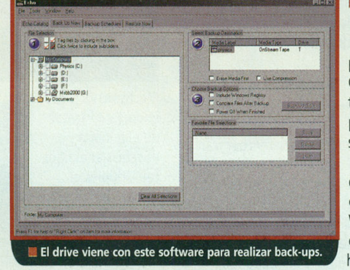
Por Martín Varsano

Características Principales

- Capacidad: 30 GB (c/ compresión)
- Velocidad de transferencia: 3.6 GB por hora en condiciones ideales.
- Interface: IDE / Atapi
- Configuración: Interna
- Costo de las cintas de 30 GB: $39,95 (USA).

Caído del cielo

Y la pregunta del millón es la siguiente ¿Dónde guardar semejante cantidad de datos? Las grabadoras de CD son una propuesta válida, pero la imposibilidad de acceder constantemente a los datos para modificarlos hace que la cosa se complique. También existen los CD Regrabables, pero hay que tener mucho cuidado con ellos. Ahora existe otra opción, que es muy interesante por lo económico de sus suministros y su despampanante tamaño: OnStream DI30.



El drive viene con este software para realizar back-ups.

Relación precio / espacio

Lo que hace del OnStream DI30 un producto más que interesante para cualquier usuario es la relación precio / espacio. El drive se puede conseguir en los Estados Unidos por $299 y sus cintas pueden almacenar hasta 30 GB (con compresión, sin ella la capacidad de almacenaje se reduce a la mitad). El precio de las mismas es de $39.95, lo que hace que el costo de cada GB sea de $1.33. Para que se den una idea, si compraran un disco rígido de 16 GB con esta relación saldría nada más que $21.28 Una bicoca, ¿no es cierto?

Para poder llegar a este precio el OnStream DI30 utiliza tecnología de cinta, que obviamente no tiene la misma velocidad que un disco rígido. Las cintas tienen rebobinar y adelantar para localizar los datos que buscamos, y esto produce una pérdida de tiempo, aunque es perdonable teniendo en cuenta la capacidad de almacenaje y el irrisorio costo.

El secreto detrás de OnStream DI30 es la tecnología de grabación de datos, conocida como ADR (Advanced Digital Recording). Esta forma de grabación permite que el dispositivo lea / escriba simultáneamente en 8 pistas. Esto permite una mejora en la velocidad de transferencia.

El software

OnStream DI30 viene con un programa para realizar los backups llamado "Echo". Con este software se hace muy sencillo la transferencia de datos hacia el dispositivo, pudiendo especificar un horario para que se realize el back-up de la información.

Pero tal vez lo más importante de todo es que el drive queda configurado como otro disco rígido en el Explorer de Windows, lo que permite clickear files y copiarlas de la misma forma que lo haríamos entre dos discos rígidos.

Velocidad de transferencia

Otro aspecto realmente importante fue determinar la velocidad "real" de transferencia, ya que la que el manual específica siempre se da en condiciones ideales. Al realizar varios test determinamos que la velocidad de transferencia media del drive es de aproximadamente 2.6 GB por hora, en una Pentium III de 300 Mhz con 128 MB de RAM. Esto teniendo en cuenta los tiempos de rebobinado y búsqueda de los datos dentro de la cinta, proceso que hace disminuir la transferencia, pero que no es ningún impedimento para que OnStream DI30 sea un sistema de back-up ideal.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El medio ideal para hacer back-ups de discos rígidos grandes.
LO QUE SI: Bajo costo de las cintas y el drive. Transferencia de datos sencilla gracias al software incluido.
LO QUE NO: Demoras en el rebobinado de la cinta.

93%

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Zipper Interactive / Microprose / Hasbro Interactive

Mechwarrior 3: Pirate's Moon

Por Martín Varsano

Buenas noticias para todos los incansables seguidores de estos impresionantes robots, que suelen horadar la tierra del mundo Battletech: Zipper Interactive nos brinda una expansión de este simulador de combate futurista, que incorpora algunos elementos interesantes a lo que había ofrecido el novedoso Mechwarrior 3. El resto de los mortales, no devotos a este singular mundo, pueden pasar a la siguiente página.

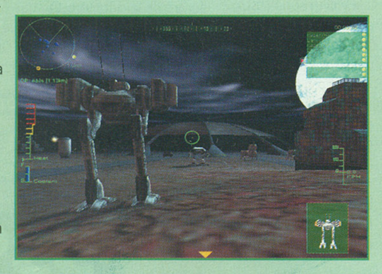


Las novedades

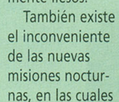
¡Bien! Todavía están leyendo, lo que significa que se encuentran en el primer grupo. Bueno, adoradores del metal y los rayos láser, les vamos a comentar brevemente cuáles son las nuevas opciones de esta expansión. En primer lugar contaremos con nuevos mechs, entre los cuales se destacan el Atlas y el Masakari. Al igual que sus pares en el juego original, estos bichejos meten miedo con sólo escucharlos. Luego tenemos nuevas armas, modos de juego multiplayer y misiones, con algunas mejoras en el campo gráfico, como por ejemplo efectos especiales en el ambiente, manteniendo esas maravillosas explosiones que nos solían dejar con la boca abierta. Sin duda todas son buenas noticias que han sonado como música para sus oídos.

Intentémoslo nuevamente

Pero lamentablemente no todas son rosas en este Pirate's Moon. Para comenzar, el nivel de dificultad de ciertas misiones raya en lo imposible, con hordas de enemigos de implacable puntería, a los que sólo podremos observar mientras despedazan a nuestros lancemates y a nuestro adorado mech. No digo que sean imposibles, pero para poder completar estas misiones va a hacer falta una gran cantidad de paciencia y dedicación ¿Se acuerdan que en Mechwarrior 3 era importante tratar de eliminar a nuestros enemigos causándoles el menor daño, para luego quedarse con las partes útiles? Bueno, en este tipo de misiones será sólo una expresión de deseo, ya que lo único que tendremos en mente es ver la forma de salir medianamente ilesos.







También existe el inconveniente de las nuevas misiones nocturnas, en las cuales no se puede ver absolutamente nada, gracias a que quedó en el pasado (llámese Mechwarrior 2) la opción de visión nocturna -esa que teñía todo de color verde- o el modo de líneas (o wireframe).

Si después de estos "palitos" siguen con la vista firme en estos renglones, no duden en buscarse una copia de esta expansión, porque su avidez por más combates seguramente perdonará estos deslizes de Zipper Interactive. Ahora bien, si pertenecen al segundo grupo (los no devotos) mejor busquen luchas de robots encarnizadas en otro lado, como por ejemplo Heavy Gear II. He dicho.

LO QUE SI: Los gráficos. Los efectos. Los nuevos mechs.
LO QUE NO: Algunas misiones son extremadamente difíciles.

71%

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

www.confederacion.com

Una vuelta por Alpha Centauri

Por Durgan A. Nallar

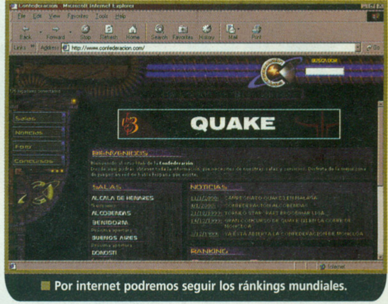
En algún lugar se escuchan gritos y explosiones. Al mirar podemos ver a Mynx saltando salvajemente sobre Orbb, que chilla desesperado y acciona el gatillo de su escopeta, provocando un estallido rojo en el monitor. A un lado, en cambio, una horda de Zerglings arrasa la fortificación Terran; los horribles seres escupen veneno y clavan sus zarpas en el frágil cuerpo de los Marines. Más allá, un autito a control remoto toma una curva demasiado rápido y vuelca con un espectacular trompo seguido de una lluvia de carcajadas. Esto es Confederación. Bienvenidos.

No es que estemos sentados tranquilamente jugando y venga un bicho de un solo ojo, procedente de otro mundo, y comience a contarnos sus penas. Pero en algún momento todos en el equipo de XPC sentimos que algo de eso podría pasar cuando visitamos la imponente sala de Confederación en Argentina.

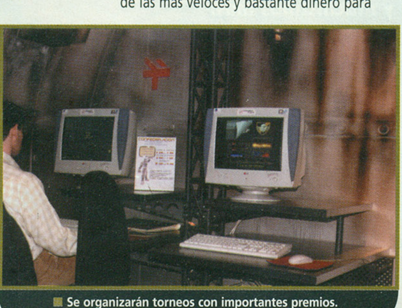
¿Qué es Confederación?

Hace muchos años, habría sido inconcebible que un juego de computadora pudiera conquistar más que la atención de unos pocos fenómenos. Entonces, quienes jugábamos podíamos estar encerrados durante horas y horas tratando de arrancar un poco de interactividad a los programas de aquellos tiempos. Jugar en solitario fue bueno, y aún lo es en contadas ocasiones, pero no se parece en nada a la experiencia maravillosa de hacerlo con un grupo de amigos, todos reunidos en un mismo lugar y en un mismo juego.

Internet fue una revolución para el mundo del entretenimiento. Decididamente, ya no podríamos concebir un producto que no tenga soporte multiplayer. Todos los juegos proponen lo mismo: enfrentarse, competir, ver quién es el mejor. Sólo que no resulta igual interactuar con una inteligencia artificial, que en la gran mayoría de los casos suele consistir en un simple puñado de subrutinas y no en una verdadera forma de pensamiento, que verse cara a cara con una persona igual a nosotros, capaz de decidir diferentes acciones, capaz de utilizar tácticas cambiantes y, sobre todo, capaz de hacernos reír con un comentario apropiado en el momento justo. Los arcades 3D popularizaron el uso de Internet como plataforma de juego, si bien ya existían otros géneros en la red. Hoy en día hay que contar con una máquina potente, una conexión a Internet de las más veloces y bastante dinero para gastar. Si tenemos tanta suerte, pronto estaremos fascinados por las posibilidades de la gran red de redes. Sin duda nos veremos inmersos en extravagantes juegos como Unreal Tournament, Starcraft o Everquest, por nombrar unos pocos. De todos modos, por más equipo que dispongamos, jugar por Internet es casi imposible debido a la triste calidad de las conexiones que imperan en la Argentina.

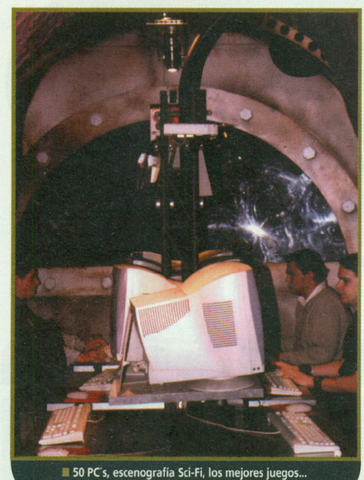


Por internet podremos seguir los ránkings mundiales.


Se organizarán torneos con importantes premios.

Otra posibilidad, la más utilizada hoy en día, sobre todo en nuestro país, es la de enlazar varias computadoras en red (Local Area Network) para poder jugar multiplayer con los amigos. Esto tiene una ventaja, pero también una contra: la ventaja consiste en que podremos jugar sin límite de tiempo ni problemas de conexión, todos juntos en un mismo lugar; la contra, hemos de acarrear nuestras PC, gastar en transporte, poner en peligro nuestros equipos, y encima lidiar con cables y protocolos, siempre que también contemos con un lugar lo suficientemente amplio como para que una tribu de vagos aterricen con sus computadoras, sus alimentos y sus bebidas.

Sin embargo, no todo está perdido para quienes no cuentan con lo necesario para jugar vía Internet. Confederación nació a través de la necesidad de que todos pudieran


50 PC's, escenografía Sci-Fi, los mejores juegos...

disfrutar de una de las experiencias más increíbles que existen en este momento de la historia: los juegos multiplayer. Imaginen ahora que tienen a su disposición un lugar colmado de computadoras de última generación, donde para jugar sólo tienen que ir y sentarse delante de su favorito. No necesitan comprar ese último juego que los vuelve locos, ni tener una placa de video de $400, ni andar de un lado a otro de la ciudad con sus equipos saltando en el baúl de un auto. Para colmo... ¡es barato! Yeah!

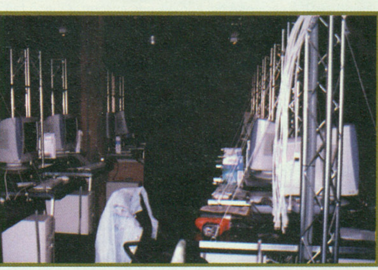
Una estrella no tan lejana

Confederación está formada actualmente por un grupo de salas especiales para jugar, que proliferan en su mayoría en la península ibérica, donde nació la idea de proporcionar al público un lugar idóneo para compartir la experiencia del juego multiplayer entre amigos.

Todas las salas disponen de los mejores equipos y de una atención excelente. En este sentido, Confederación es única. Al contrario que otros emprendimientos de esta naturaleza, aquí se trata de generar un ambiente saludable y organizado. La constelación de salas no se compone simplemente de lugares aislados del resto. Existe un sistema de centralización que mantiene a cada una, sin importar en qué lugar del mundo se encuentre, por completo actualizada tanto en equipos como en software. Es más, es una norma de Confederación que cada juego siempre tenga el último patch instalado, así como un mod o un paquete de datos. Se elimina así otro de los problemas típicos en el armado de una LAN, cuando cada quien parece tener una versión distinta del mismo juego.

Atraídos por lo que ya sabíamos en XPC que podía ser una idea brutal, estuvimos de visita en Alpha Centauri, la primera sala de Confederación en abrir en nuestra Argentina. ¡Por fin podremos disfrutar de los juegos como lo hacen nuestros hermanos españoles! Ya no tenemos que cruzar el Atlántico ni lanzarnos cuatro años luz hacia el espacio para tener tanta alegría. La gente de Confederación no tuvo ningún problema en recibirnos, esto hay que mencionarlo, y nos mostró las instalaciones que, para el momento en que leen esto, ya deben estar en pleno funcionamiento. ¿Qué esperan?

Una de las características más simpáticas de Confederación está dada por el ambiente de las salas. Los equipos se encuentran inmersos en una escenografía particular, que en el caso de Alpha Centauri es de tipo futurista, inspirado en la mejor Ciencia Ficción. Techos y paredes parecen sacados de una película. Hay cincuenta (sí, leyeron bieeen) computadoras cargadas con lo último para gozar: procesadores Pentium, 128 MB de RAM, discos rígidos de 8 GB, placas de sonido Sound Blaster PCI 128, video acelerado mediante placas Riva TNT2, Fast Ethernet PCI, lectoras de 50X, monitores Samsung 750s de 17" y parlantes externos con amplificador... además de juegos como Quake III: Arena, Need for Speed IV, Alien vs. Predator, FIFA 2000, Homeworld, C&C: Tiberian Sun, X-Wing Alliance, Half-Life, Kingpin, Re-Volt, Age of Empires II... ¡y esto para empezar! Sólo imaginen, muchachos y muchachas, ese ambiente metálico encendido de imágenes y sonidos. ¡En las fotos apenas se aprecia lo que en vivo es una verdadera fiesta!



Y eso no es todo: los servers de Confederación llevan perfecta cuenta de los ránkings de cada juego, y hasta es posible consultarlos a través de su site en Internet donde, si se dan una vuelta, podrán apreciar el estado de cada sala, los juegos que se están ejecutando y quiénes se encuentran presentes en tiempo real. Muchos verán que están también jugando solos, tal vez a la espera de que un contrincante tome asiento a su lado, o simplemente navegando Internet, algo que también es posible, por qué no.

Alpha Centauri dispondrá de cuentas especiales en las que, elegido un nick, se podrá depositar un monto a gusto para jugar tranquilo. Operadores especiales nos avisarán cuando estemos a punto de agotar nuestro crédito. Habrá un sector especial para adquirir merchandising y los últimos y mejores juegos, y otro donde los más viciosos podremos fumar, algo que no se puede hacer delante de las máquinas, generando así un entorno amigable incluso para concurrir en familia. Por supuesto, habrá expendedores de bebidas, ocultos por ahí para no afectar la escenografía y todas las comodidades del caso. ¡Se organizarán torneos con premios de los grossos y habrá noches especiales de LAN Parties, en las que podremos amanecernos a los tiros!

En definitiva, creemos que Confederación será un éxito absoluto porque tiene todo lo que los jugadores profesionales como nosotros pretendemos de un lugar especial: que esté equipado con lo mejor y donde podamos hacer nuevos amigos, fanáticos como nosotros. Ya era hora que tuviéramos acceso a un emprendimiento de auténtica calidad que contemple la evolución lógica del multiplayer. ¡En XPC estamos más contentos que la misma gente de Confederación! No les extrañe que el mes próximo XPC les traiga una sorpresita... ¡estén atentos!

WWW.CONFEDERACION.COM

Sala Alpha Centauri (Argentina)
Olazábal 2352, Capital Federal
(entre Cabildo y Vuelta de Obligado).
TE: 4787-3716
Lunes a Jueves de 10 a 22 hs., Viernes de 10 a 24 hs.
Sábados de 10 a 2 hs., Domingos de 15 a 22 hs.
Los horarios pueden variar según haga falta.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Si bien este mes no han aparecido tantos títulos dignos de figurar en esta sección como en el número pasado, esta vez tenemos dos invitados muy especiales que han hecho lo imposible para ganarse un lugarcito aquí y poder pasar a la posteridad como maravillosos exponentes bizarros del mundo de los juegos hogareños.
Con ustedes...

Infinite Air

ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

No es un secreto para nadie, que vivimos en un mundo plagado de curiosidades en el que cosas extrañas suelen suceder. Una de esas cosas inexplicables es la aparición de este juego, ya que parece haber sido hecho con la única intención de ganarse un lugar de privilegio en esta sección.

Sin lugar a la menor duda, Infinite Air se ha hecho merecedor de nuestra distinción como el producto bizarro del mes y por qué no aventurarse a decir que del año, ya que encontrar juego tan increíblemente desastroso en todos sus aspectos es bastante más difícil de lo que se imaginan.

Infinite Air es un intento de juego que combina disciplinas como Snowboarding y Mountain Bike y que desafiando las más elementales leyes de la física ha logrado redefinir el significado de la palabra catastrófico, por empujar los límites de lo ridículo y lo irreal más allá de lo que nadie ha llegado.

Con gráficos salidos de nuestras peores pesadillas y una serie de escenarios casi idénticos entre sí, pero de distinto color, tendremos que competir contra un oponente controlado por la máquina... ¡que ni siquiera podemos ver!, lo único que se ve es su puntaje subiendo de vez en cuando sin saber por qué ni cómo lo hace.



Pero esto no es todo, ya que lo más increíble del caso es que este maravilloso juego nos premite hacer cosas como detener nuestra tabla o bicicleta en medio de una pendiente y arrancar repentinamente marcha atrás y cuesta arriba, de manera que por todo esto y algunas cosas más, Infinite Air se ha ganado un lugar en el trono que hasta ahora estaba celosamente ocupado por otra fantástica producción bizarra como Skydive... ¡felicitaciones!

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: PondView Productions
INTERNET: No hay información disponible (menos mal)
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

1%

Extreme Paintbrawl 2

ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

Llamado a la solidaridad: Se necesitan con suma urgencia dadores de talento y buen gusto, de cualquier grupo y factor, para una compañía que no para de sacar juegos de terror, a todos los interesados comunicarse con Head Games... muchas gracias. Desde que estoy en la editorial, me han tocado ver muchas cosas increíbles y una de las más increíble es que alguien se haya animado a hacer la continuación de un título que no llegó a sacar ni siquiera un 10% en su época.



Extreme Paintball 2, es un simple arcade 3D, en el que dos equipos de personas mal modeladas y peor animadas combaten usando armas que disparan pintura en escenarios que parecen sacados de las mejores producciones... de los ´80.

Si de calidad gráfica se trata, entonces mejor hablemos de otro juego, porque eso no lo vamos a encontrar aquí, ya que además de la embolante jugabilidad que tiene, el nivel de detalle es casi tan bajo como el de su primera parte lo que junto a la física precaria que hace que nuestros disparos nunca salgan en la misma dirección, lo convierten en una buena alternativa para los fanáticos amantes de lo bizarro, que mes a mes buscan alguna de estas "perlitas" para su colección.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Head Games
INTERNET: www.headgames.net
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

7%

CYDONIA

La solución a la más desafiante aventura en el planeta rojo

Por Máximo Frias

La Cabina

ACCESO A LA COMPUTADORA PRINCIPAL

Objetivo:

- Ganar acceso a la computadora principal la cual está dañada.

Solución:

1.- Ubicar el conector "Uplink Access" que se encuentra a la derecha del piloto.

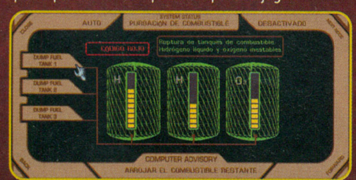
2.- Usar el cable que tenés en el inventario en la computadora principal.

3.-Usar el casco que también está en el inventario para poder ver el estado de daños de la cápsula.

VACIADO DE LOS TANQUES DE COMBUSTIBLE

Objetivos:

- Desechar el combustible remanente en los tanques rotos.
- Tenés 5 minutos para completar esta tarea antes de que la capsula explote.
- El tiempo empieza a correr apenas empezás a jugar.



Solución:

4.- Una vez que el casco está activado, seleccionar la opción "Lander Uplink".

5.- Seleccioná la opción "Engines".

6.- Vaciá los tres tanques.

7.- Seleccioná "Close" para volver al menú principal del casco y salí con "Quit".

Dentro de la Cápsula

REPARACIÓN DEL CASCO DEL INGENIERO

Objetivos:

- Aplicar un parche a la pérdida en el casco del ingeniero.
- Tenés 15 minutos desde el principio del juego antes de que se le acabe el oxígeno.



Solución:

1.- Salí de la cabina de mando y pasá al próximo habitáculo.

2.- Ubicá los parches llamados "COMPA1" en el BIN2B. Estos se encuentran en la pared de la izquierda saliendo de la cabina de control.

3.- Volvé a la cabina de control.

4.- Aplicale el parche a tu compañero de la izquierda.

DESTRABAR LA PIERNA DEL COMANDANTE

Objetivo:

- Liberar la pierna del comandante cortando la columna caida.

Solución:

1.- Ubicá la antorcha láser que se encuentra en la habitacion contigua a la izquierda de la otra puerta de salida.

2.- Volvé a la cabina de comando.

3.- Usá la antorcha en la columna que tiene sobre la pierna.

La Cámara Inferior

INCENDIO EN LA CÁMARA INFERIOR

Objetivo:

- Extinguir el fuego en la instalación eléctrica.

Solución:

1.- Salí de la cabina de mando y pasá al próximo habitáculo.
2.- Ubicá el extinguidor en la pared de la izquierda.
3.- Bajá por la escalera hacia el conducto inferior.
4.- Usá el extinguidor del inventario para apagar el incendio.



El HoverCraft

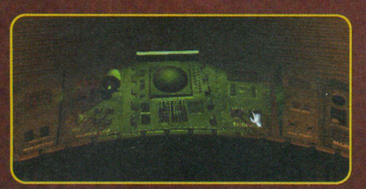
SALIR DE LA CAPSULA

Objetivo:

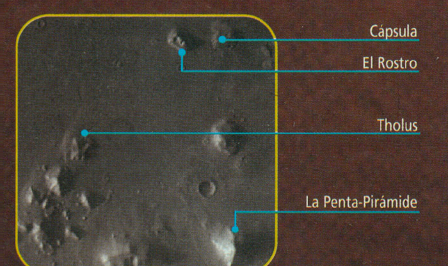
- Despegar el Hovercraft para explorar Cydonia.

Solución:

1.- Busca la puerta de salida al lado del incendio.
2.- Entrá al Hovercraft por la puerta trasera.
3.- Caminá hasta la consola principal y presioná los controles marcados como "Engines".
4.- Cuando el cursor empiece a girar hacia adelante, clickeá para salir automáticamente de la nave.



5.- Cuando llegués al final del cañadon deberás usar el comando de los "Jump-Jets" a la derecha del comando de los motores.



La entrada a Tholus

LA PUERTA DE ENTRADA

Objetivo:

- Romper el sello que obstruye la entrada a la fortaleza.



Solución:

1.- Desde adentro de la nave usá el botón "Remote Arm".
2.- Una vez que el brazo haya roto el sello, apagá los motores y baja del Hovercraft.
3.- Bajá al primer nivel y mirá los dibujos en las paredes. Estos son la ayuda que necesitás para solucionar el puzzle del Disco que se encuentra un nivel más abajo.

Tholus

El PUZZLE DEL DISCO

Objetivo:

- Obtener las nueve piezas para armar el "Discus Object".

Solución:

1.- Descender hasta el segundo nivel.
2.- Avanzá hasta la esfera roja que está en la pared que se encuentra detrás tuyo.
3.- En las tres esferas que rodean la esfera central situá las combinaciones de los planetas indicados a continuación para obtener las 9 piezas que representan a los planetas.



ARMANDO EL DISCO

Objetivo:

- Colocar las nueve piezas obtenidas en el puzzle.

Solución:

1.- Girá 180° y andá hasta el otro extremo de la sala.
2.- Clickeá en el centro del Disco para abrirlo, revelando nueve espacios vacíos en donde las piezas deben ser colocadas.
3.- El orden en el que debe ser colocada cada pieza debe ser de mayor a menor tomando en cuenta el tamaño del planeta que éstas representan.
4.- El dedo del cursor indicará la posición correcta de la pieza.





La Penta-Pirámide

EL GRAN HALL

Objetivo:

- Ganar acceso a cada una de las habitaciones utilizando el Disco correctamente.

Solución:

1.- Cada una de las puertas se abre utilizando el símbolo correcto que se encuentra en el Disco.
2.- Una vez que estés enfrente de la puerta utilizá el Disco del inventario seleccionando el símbolo indicado en el diagrama.
3.- Clickeá en la puerta y procedé al puzzle.



PRUEBA DEL DISCO

Objetivos:

- Alinear los bloques de manera que éstos estén en la sección del mismo color.
- Los bloques deben estar colocados en los anillos del medio y de afuera.
- No debe quedar ningún bloque en el anillo interior.

Solución:

1.- Rotá el anillo exterior.
2.- Mové el bloque verde que está en la sección amarilla uno hacia arriba.
3.- Mové el bloque rojo que está en la sección amarilla uno hacia arriba.
4.- Rotá el anillo del centro.
5.- Mové el bloque verde que está en la sección verde uno hacia abajo.
6.- Mové el bloque amarillo que está en la sección amarilla uno hacia abajo.
7.- Rotá el anillo interior.
8.- Mové el bloque verde que está en la sección verde uno hacia abajo.
9.- Mové el bloque amarillo que está en la sección amarilla uno hacia abajo.
10.- Subí las escaleras que están al lado de la entrada de la habitación, abrí el cofre dorado y agarrá la pieza.



LA PRUEBA DEL MERCADER

Objetivos:

- Colocar las palancas en la posición correcta para poder abrir las bandejas.
- Distribuir las 10 gemas representando el progreso del mercader.

Solución:

1.- Agarrá las 10 gemas.
2.- Podés rotar el cubo clickeando en una de sus esquinas.
3.- Mercader con 2 items: 1 gema. Palanca izquierda abajo, derecha abajo.
4.- Mercader con 4 items: 2 gemas. Palanca izquierda arriba, derecha abajo.
5.- Mercader con 5 items: 3 gemas. Palanca izquierda arriba, derecha arriba.
6.- Mercader con 6 items: 4 gemas. Palanca izquierda abajo, derecha arriba.
7.- Subí las escaleras que están al lado de la entrada de la habitación, abrí el cofre dorado y agarrá la pieza.



LA PRUEBA DEL ARCO IRIS

Objetivo:

- Ordenar los colores en el orden que se ven en el arco iris.

Solución:

1.- Acercate a la estatua y clickeá en el pecho para que se levante.

2.- Agarrá las 16 monedas.
3.- Colocá cada moneda en la mano de la estatua correspondiente (ej: la moneda verde en las manos de la estatua que tiene el emblema verde en su pecho). Van dos monedas por estatua.
4.- Colocá las lágrimas de colores en la esfera correspondiente (ej: la gota roja en el circulo rojo). Son tres lágrimas por color.
5.- Ordená las esferas de color en el siguiente orden: (de arriba a abajo) Blanco, violeta, azul, verde, amarillo, naranja, rojo.
6.- Subí las escaleras que están al lado de la entrada de la habitación, abrí el cofre dorado y agarrá la pieza.



LA PRUEBA DEL GUERRERO

Objetivo:

- Colocar el guerrero de oro en el pedestal central.

Solución:

1.- Mové de A a B.
2.- Mové de B a C.
3.- Mové de D a E.
4.- Mové de E a F.
5.- Mové de F a G.
6.- Subí las escaleras que están al lado de la entrada de la habitación, abrí el cofre dorado y agarrá la pieza.



LA PRUEBA DEL JUEZ

Objetivo:

- Colocar las 10 fichas en la posición correcta.

Solución:

1.- Agarrá las 10 fichas.
2.- En cada ficha hay una serie de símbolos que las diferencian unas de otras: 1 ficha con 1 estrella, 3 fichas con 2 triángulos, 3 fichas con 3 íirculos y 3 fichas con 4 cuadrados.
3.- Colocá la ficha que representa el número 1 arriba de todo.
4.- Colocá las tres fichas que representan el 2 en la fila de abajo.
5.- Colocá las tres fichas que representan el 3 en la fila que sigue.
4.- Colocá las tres fichas que representan el 4 en la última fila.
5.- Subí las escaleras que están al lado de la entrada de la habitación, abrí el cofre dorado y agarrá la pieza.



Dentro del Rostro

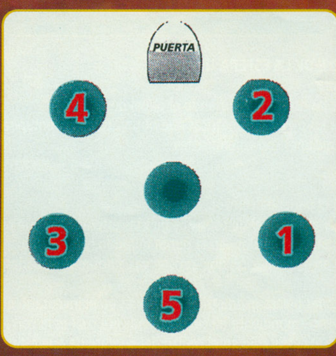
EL PUZZLE DE LOS GONGS

Objetivo:

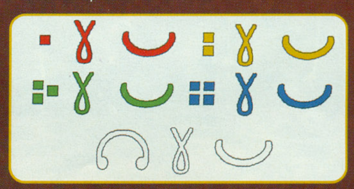
- Golpear los gongs que se encuentran en el primer piso en una secuencia específica para poder activar la computadora principal.

Solución:

1.- Usando la puerta de entrada como referencia, golpeá los gongs en la secuencia que muestra el diagrama.



2.- Una vez golpeados los gongs en el orden correcto, bajá por la escalera hacia la computadora principal.
3.- Apenas veas la computadora, ésta te mostrará una serie de colores al azar (son 3). Anotá los colores.
4.- Cuando haya terminado de rotar, clickeá en el control espiral que está debajo de la pirámide.
5.- Accioná los botones correspondientes al primer color que te mostró y luego presioná "Enter" (la tecla espiral del medio).
6.- Accioná los botones correspondientes al segundo color y presioná "Enter".
7.- Accioná los botones correspondientes al último color y presioná nuevamente "Enter".
8.- Hablá con la computadora.



EL PUZZLE DEL DIORAMA

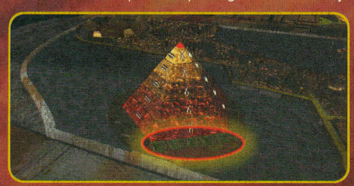
Objetivo:

- Obtener el cristal de la punta de la pirámide alineando correctamente los símbolos de la pentapirámide.

Solución:

1.- Subí por la escalinata hasta el piso superior.
2.- Clickeá en el panel que tiene una esfera amarilla en el centro, el panel girará y podrás ver el diorama.
3.- Clickeá en la pirámide.

4.- Alineá los símbolos de arriba para abajo acorde a las pistas que se encuentran en la base de la pirámide.
5.- Clickeá en la cima de la pirámide para agarrar el cristal rojo.



EL PUZZLE DE LA ESFERA UVG

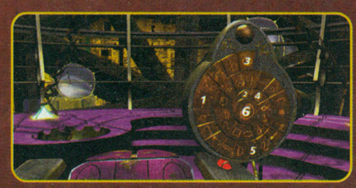
Objetivos:

- Alinear las esferas UVG usando el panel de control.
- Colocar las piezas geométricas que obtuviste en la Pentapirámide en las posiciones correspondientes.

Solución:

1.- Buscá el panel de control.
2.- Clickeá en el panel de control y girá las esferas para que puedas ver los cuatro triángulos con la punta mirando hacia arriba.
3.- Entrá en la habitación que abriste, vas a notar 5 cavidades en el piso.
4.- Coloca las piezas geométricas que tenés en el inventario en su posición correspondiente (el cursor te indicará cuál es la correcta).
5.- Colocá el cristal rojo en el centro del pentapode que está arriba de la silla (mirá la foto para una mejor referencia).
6.- Subite a la silla y marcá el verbo "Abrir" en la consola circular (seguí el orden que marca la foto) para activar la esfera de energía que te servirá para viajar en el tiempo.





Regreso a la Piramide

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Objetivo:

- Acceder a la máquina del tiempo.

Solución:

1.- Andá al elevador pentagonal que se encuentra en el centro del Gran Hall.
2.- Una vez arriba colocá la esfera en la máquina del tiempo.

Marte en el Pasado

EL CANTO DE LAS BALLENAS MARCIANAS

Objetivo:

- Hacer sonar las conchas en una secuencia particular para invocar a la ballena marciana.

ABERTURA
A
D
B
C

Solución:

1.- Clickeá en las conchas en el siguiente orden A,B,D,C.
2.- Clickeá en la abertura de la habitación y subite a la ballena.
3.- Clickeá cuando el cursor te indique que podes avanzar para iniciar el viaje submarino.

LA ENTRADA AL JARDIN

Objetivo:

- Abrir la puerta del ascensor que lleva al jardín.

Solución:

1.- Bajate de la ballena y avanzá hacia el portal que está enfrente tuyo.
2.-Clickéa en los sectores de la puerta como lo indica la foto.
3.- Entrá y usá el elevador para llegar al jardín.



El Jardín

LAS 13 PIEZAS DE LA PIRAMIDE

Objetivo:

- Encontrar las 13 piezas requeridas para armar la pirámide y así poder aquirir uno de los 3 anillos.



Solución:

1.- Mirá el mapa para ubicar las piezas y tené mucho cuidado porque están bien escondidas.

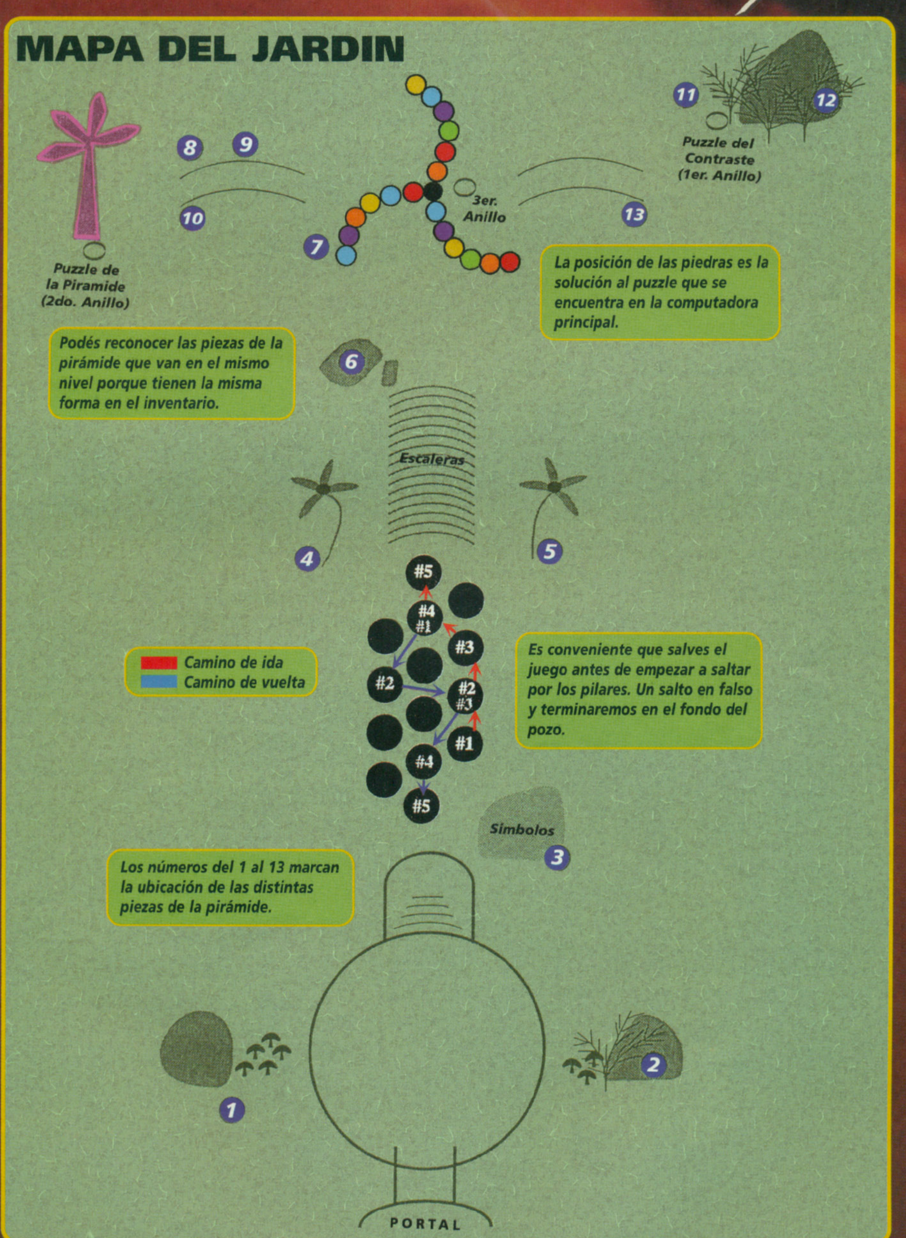
SALTANDO ENTRE PILARES

Objetivo:

- Cruzar el precipicio saltando por los pilares en el orden correcto.

Solución:

1.- Mirá el mapa para ver cuál es el orden correcto de ida (marcado con Rojo) y cuál el de vuelta (marcado con Azul). Se recomienda que salves el juego antes de empezar a saltar.


MAPA DEL JARDIN
Puzzle de la Piramide (2do. Anillo)
8
9
10
7
3er. Anillo
11
12
Puzzle del Contraste (1er. Anillo)
13
La posición de las piedras es la solución al puzzle que se encuentra en la computadora principal.
Podés reconocer las piezas de la pirámide que van en el mismo nivel porque tienen la misma forma en el inventario.
6
Escaleras
4
5
#5
#4
#1
#3
#2
#2
#3
#1
#4
#5
Camino de ida
Camino de vuelta
Es conveniente que salves el juego antes de empezar a saltar por los pilares. Un salto en falso y terminaremos en el fondo del pozo.
Simbolos
3
Los números del 1 al 13 marcan la ubicación de las distintas piezas de la pirámide.
1
2
PORTAL

EL PUZZLE DEL CONTRASTE

Objetivo:

- Revelar todas las formas que se encuentran grabadas en el disco y adquirir uno de los tres anillos.

Solución:

1.- Clickeá en las distintas partes del disco hasta que formés la imagen de la foto.
2.- Una vez completa la imagen agarrá el anillo de color.



EL PUZZLE DE LA PIRAMIDE

Objetivo:

- Ensamblar las 13 piezas que encontraste en el jardín para armar la pirámide y obtener un Anillo.

Solución:

1.- Cada nivel de la pirámide se arma con piezas de la misma forma. Son cuatro niveles incluyendo la cúpula.
2.- Usá el cursor para saber en qué posición se puede colocar la pieza.
3.- Te puede ayudar el hecho de que las piezas se colocan en el sentido de las agujas del reloj.
4.- Una vez armada la pirámide tenés que lograr que le llegen los rayos de luz a la flor.
5.- Usá la antorcha que tenías de la cápsula en las ramas para que la luz pueda llegar a la tierra.
6.- Agarrá el Anillo del centro de la flor.



EL ULTIMO ANILLO

Objetivo:

- Hablar con la entidad extraterreste para que nos de el último anillo.



Solución:

1.- Resolvé primero el Puzzle el Contraste y luego el de la Pirámide.
2.- Volvé a la formación de piedras de colores y aparecerá el alien.
3.- Hablá con él y pedile el último anillo.
4.- Fijate que la formación de las piedras de colores es la solución para la computadora principal que se encuentra dentro del Rostro.

Habilitando Marte

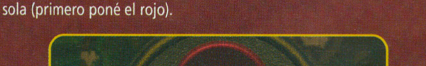
ACTIVANDO LA ATMOSFERA

Objetivo:

- Colocar los tres anillos en la consola de la computadora principal.

Solución:

1.- Volvé al presente de Marte usando la máquina del tiempo y andá al Rostro.
2.- Bajá a la computadora principal y colocá los tres anillos en la consola (primero poné el rojo).





ANULANDO EL CAMPO DE FUERZA

Objetivo:

- Desactivar el campo de fuerza que protege a Marte utilizando la secuencia de colores observada en el Jardín.

Solución:

1.- Curva superior: naranja,rojo, verde, violeta, azul y amarillo.
2.- Curva izquierda: rojo,azul, amarillo, naranja, violeta y azul.
3.- Curva derecha: azul, violeta, amarillo, verde, naranja y rojo.

Misión Cumplida

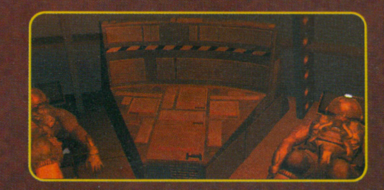
DESPEGAR DE MARTE

Objetivo:

- Llevar el mensaje de los marcianos a la Tierra

Solución:

1.- Volvé a la cápsula (acordate de activar los JumpJets para entrar al cañadón).
2.- Subí a la sección superior de la cápsula y sentate en el lugar que te corresponde.
3.- A la derecha del asiento hay un botón rojo que dice "Warning Launch", presionalo.



¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:


Número 1 — Noviembre 1997
Previews: Jedi Knight - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos


Número 2 — Diciembre 1997
Previews: PC Fútbol 5.0 Apertura '97- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos


Número 3 — Enero 1998
Previews: The Curse of Monkey Island - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos


Número 4 — Febrero 1998 — AGOTADA!
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos


Número 5 — Marzo 1998
Previews: Battlezone - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos


Número 6 — Abril 1998 — AGOTADA!
...Age ...IX: ...alls of Steel - ...ries of the Sith - PC ...útbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos


Número 7 — Mayo 1998
Previews: Forsaken - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos


Número 8 — Junio 1998
Previews: SiN - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos


Número 9 — Julio 1998
Previews: Copa del Mundo: Francia '98 - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos


Número 10 — Agosto 1998
Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: Mortal Kombat 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos


Número 11 — Septiembre 1998
Previews: Need For Speed 3 - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos


Número 12 — Octubre 1998
Previews: Grim Fandango - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos


Número 13 — Noviembre 1998
Previews: Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos


Número 14 — Diciembre 1998
Previews: Turok 2 - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos


Número 15 — Enero 1999
Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos


Número 16 — Febrero 1999
Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: 380 Trucos para tu PC y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos


Número 17 — Marzo 1999
Previews: Daikatana - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — Abril 1999
Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant
Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos


Número 19 — Mayo 1999
Previews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Flight Unlimited III - Mortyr
Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2 - Trucos


Número 20 — Junio 1999
Previews: Informe especial de la exposición E3 - Dungeon Keeper 2
Reviews: Star Wars Episode 1: The Phantom Menace y Racer - Machines - TOCA 2 - Redline - y muchos más...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 2) y Ring Trucos


Número 21 — Julio 1999
Previews: Half Life: Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims
Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - Sports Car GT - EverQuest - y muchos más...
Soluciones: Black Dahlia
Trucos


Número 22 — Agosto 1999
Previews: Planet of the Apes - Prince of Persia 3D - Theme Park World
Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast - Kingpin - y muchos más...
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos


Número 23 — Septiembre 1999
Previews: Soldier of Fortune - Grand Theft Auto 2 - C&C: Tiberian Sun
Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos


Número 24 — Octubre 1999
Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II - Diablo II
Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - Soul Reaver - Re-Volt - Drakan - C&C: Tiberian Sun
Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous - Everquest - Trucos


Número 25 — Noviembre 1999
Previews: Codename: Eagle - Grand Prix 3 - Spec Ops II - Flight Simulator 2000
Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace 2 - Age of Empires II
Soluciones: Hidden & Dangerous - Trucos


Número 26 — Diciembre 1999
Previews: Urban Chaos - Need for Speed: Motor City - Quake III Arena
Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 -
Soluciones: Hidden & Dangerous (Última parte) - Homeworld -
Trucos


Número 27 — Enero 2000
Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age -
Reviews: Quake 3 - Unreal Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 - Rally Championship
Además: 7 páginas con 270 trucos

Precios de los ejemplares:

Sin CD $4.90
Con CD $6.90
Ejemplar de Diciembre con 2 CDs $7.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 11 a 18 horas. Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos: Martín Varsano - DNI 21495971 - Casilla de Correo 1488 (C1000WAO) - Correo Central - Buenos Aires. El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés y que son de XTREME PC

INDIANA JONES y la MAQUINA INFERNAL

Por Máximo Frias


Empieza el juego y por el momento tenés que llegar a la catarata.


Si observás con cuidado la pared de la montaña te vas a dar cuenta que hay un bloque que no encaja. Movelo para poder seguir avanzando.


Cerca de la pared de la cueva hay una abertura. Agachate y pasá a través de ella.


Esta es una buena oportunidad para utlizar el látigo. Acercate hasta que estés justo debajo de la madera y usá el látigo. Cuando este esté firme subí y seguí avanzando.


Cuidate de las serpientes. Si éstas te pican aplicate el antiveneno inmediatamente.


Trepando por las piedras vas a llegar a otra saliente en donde tenés que usar el látigo. Parate justo en la punta y usalo para poder cruzar del otro lado.


Cuando te caigas desde el techo hasta el río nadá en el sentido de la corriente para que te lleve a la base de la catarata.


Indy hará un comentario acerca del helicoptero. Explorá los alrededores y empezá a trepar por las salientes que forman una escalera de piedra.


Andá saltando por los precipicios y no te olvides que existen salientes como ésta.


En los últimos saltos te tenés que agarrar de la saliente para evitar la caída mortal. Tené cuidado en el último nivel con las serpientes.


Finalmente llegas al campamento en donde Sophia Hapgood, compañera de aventuras en la Atlántida, te explicará todo lo acontecido acerca de la Tore de Babel.

LOS CAÑONES

El Dr. Jones aconseja...

Ahora que pasaste el primer nivel es un buen momento para aprender algunos cosejos que te ayudarán en la búsqueda de la Torre de Babel.

- Empujá/Tirá de todos los bloques que sean de un color distinto al de la pared en la que se encuentran.
- Si pensás que te recorriste todos los recobecos del nivel y no sabes para donde ir, podés activar la opción de ayuda que te colocará una "X" en el mapa marcándote el camino a seguir.
- Si estás seguro que un objeto va en determinado lugar y el juego no te deja colocarlo, intentá parandote en distintoslugares, hay veces que se requiere una posición precisa para realizar una acción determinada.

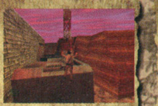
El resto de las ayudas serán dadas a medida que se avanza en el juego. Si estás listo para empezar la aventura, pasemos a Babilonia.



BABILONIA


Saltá por las columnas para llegar hasta la sala de comunicaciones.


Para llegar al techo de la sala de comunicaciones necesitás tirar de la caja que está a la izquierda. Trepate en ella y subí a la saliente para poder saltar hacia el techo.


Es un salto difícil. Tomá mucha carrera y agarrate fuerte para no caerte.


Automáticamente viene una escena en la que aparece Volonknikov, el científico del que había hablado Sofía.


Cruzá por la saliente. Siguiendo el consejo de Indy, doblá por el pasaje de la derecha para evitar el confrontamiento con los soldados rusos.


Saltá hacia la saliente de la izquierda y agachate de modo que se quede colgando. Soltate y presioná el botón de agarre nuevamente para sostenerte del nivel inferior.


Investigá las excavaciones hasta que encuentres la escalera que te lleva al 2do. sector.


Accioná la palanca que está en el cuarto de la derecha para abrir la reja. Si querés podés investigar la carpa para encontrar medicamentos.


Empujá la caja para poder llegar a la abertura que se encuentra en el techo


Bajá por la escalera que está al lado tuyo y esperá a que aparezca un camión. Cuando se encuentre lo suficientemente cerca saltá sobre él.


Una vez dentro, andá hacia la caja y subí por la abertura en el techo.


Siguiendo por ese camino llegarás a un pozo bastante profundo. Usá el látigo para poder saltar hacia el otro extremo.


En el final de la habitación hay una palanca que arranca el generador. Ya con electricidad, andá hacia la reja.


Como siempre los puzzles más difíciles tienen las soluciones más fáciles. Cuando ya no veas salida, tirá de la caja para descubrir una abertura en la pared.


Vas a poder ubicar la salida del laberinto cuando veas el techo de color violeta.


Una puerta y no tenés la llave... volvé por las escaleras y te encontrarás con Simon Turner de la CIA. Volvé a la puerta y usá la llave que te dió.


mmmm Explosivos sobre una loza vieja... ¿qué habrá que hacer?


Subí por las salientes que bordean el agua y andá hacia el portal que está en el fondo.


Este es otro de esos puzzles más que obvios. Tirá del bloque de metal para poder hacer peso y lograr que baje el ascensor.


La pieza de Sofia encaja perfectamente.



Subite a la caja de metal que está sobre el ascensor y mirá para arriba. Saltá a la saliente y seguí por el pasillo hasta llegar a la biblioteca.


Te conviene eliminar a los insectos antes de bajar.


Para poder llegar hasta la cima, vas a tener que empujar el bloque de metal hacia la saliente.


Son 3 las piezas que tenes que encontrar en la biblioteca.


En nuestro camino de vuelta, los puentes se irán derrumbando. Cuando veas la oprtunidad salta al pilar que tiene un Sol para abrir el pasaje que lleva al ídolo dorado.


Tené cuidado cuando vayas a agarrar la última pieza. Pasá agachado por las prensas.


Volvé a la sala del ascensor y colocá las piezas en el hueco de enfrente a la máquina


Empujá el bloque de metal fuera de la superficie y presioná el botón dorado.


Te encontrás con Simon Turner otra vez, y salís para el Rio Tian Shan.

RIO TIAN SHAN


Empezá a correr por el camino hasta que veas una bifurcación. Doblá a la izquierda para ver la frontera Rusa. Si te ataca algún lobo, lo podés espantar con un tiro al aire.


Matá al soldado que está en la torre y saltá hacia la plataforma.


Bajá por la escalera hasta abajo de todo, no pares en la Planta baja.


Una vez abajo matá a los guardias y subite al ducto de ventilación de la habitación verde.



Explorá los dos extremos del ducto de ventilación. En una de las habitaciones se encuentra una balsa amarilla, agarrala y luego abrí la reja que dá al río.


Colocate en la orilla de la salida y usá el bote en el agua. La corriente del río te va a llevar sola por el único camino posible. Si te te pincha el bote usá el kit de reparación.


Cuando veas ésta orilla arrimate y bajate del bote. Caminá hasta que encuentres el puesto vigía de los rusos. Matá a los guardias y agarrá los kits de reparación.


Andáte a la otra orilla y largá el bote en el agua. La estructura que ves a la derecha es un ascensor que te llevará a este punto cada vez que llegues al final del recorrido.




La primera vela está en esta estructura. Cuando la veas frená el bote y buscala.


Esta es la base del ascensor. Todos los caminos de los ríos terminan acá.


La segunda vela. Cuando vayas por las cuevas y veas una salida, arrimate a la izq.


La tercera vela se encuentra dentro de ésta torre. Dejá el bote y subí.



Dado que la puerta está cerrada, tenés que bajar a la base y usar el látigo para romper la ventana. Saltá dentro y accioná la palanca que abre la puerta superior.



La última vela está dentro de éste complejo. Acercá el bote y bajate de él.



Para llegar al nivel superior tenés que ir saltando de pistón en pistón. Empezá por el más lejano y luego subí a la sección izq. del segundo piso. De ahí saltá al otro pistón.



De ese pistón salta al que tenés más cerca y de ahí a la plataforma derecha. El último esfuerzo consiste en un salto largo, tomá carrera y agarrate del otro lado.



Después que agarraste la última vela subite al bote y volvé al ascensor.





Volvé hasta él puesto vigía y seguí de largo para llegar al molino. Colocá las cuatro velas en el altar y prendelas con el encendedor.

SANTUARIO SHAMBALA





Subí hasta la cima de la torre y presioná el botón para que se baje la escalera que dá al exterior.



Cruza el puente para entrar al Santuario. Si el lobo te ataca, auyentalo con algo.



Subite por la saliente que está a la izquierda y seguí camino hasta el final.



Escalá por la pared de ladrillos que está al final de la saliente.



Por el único camino que hay vas a llegar a la torre del reloj. Bajá hasta el final y metete por el camino que marca la foto para llegar a los engranajes del reloj.



Tirá del engranaje para que encaje en el resto del dispositivo.



Otra vez caminando por el único camino disponible llegás a una plataforma que está demasiado elevada para saltar. Mirá hacia la derecha y tirate en la rampa.



Antes de hacer nada eliminá a los monstruos de hielo que te atacan.



Empujá el bloque que está a la derecha para que la fuerza del río arranque el reloj.



El camino de vuelta es un poco más complicado. Subite a la saliente y empeza a trepar por el camino que veas más conveniente. En algunos lugares tendrás que usar el látigo.



El dispositivo mueve dos plataformas hacia la derecha y hacia la izquierda. Saltá en una y luego en la otra. El altamente recomendable que salves el juego.



El último salto es el más complicado. Salvá el juego y cruza los dedos.



Ahora que el reloj está en marcha, volvé a la cima de la torre.



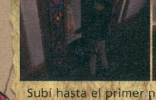
Activá la palanca que está a la derecha del portón para abrirlo. Cruzá para la otra torre.



En el camino a la torre fijate que hay una ventana. Saltá y entra por ahí.



Ahora estás en donde se encuentra la campana. Bajá hasta el último nivel y accioná la palanca para bajar las escaleras.



Subí hasta el primer nivel (uno más arriba que el del puente) y accioná la palanca para elevar la campana.



Básicamente tenés que hacer esto: ir a la torre del reloj, accionar la palanca que tiene grabada la estatua y salir corriendo hacia la otra torre.



Para tener más tiempo es mejor accionarla luego de que la aguja larga pase las XII.



Si lo hacés lo suficientemente rápido, al accionar la segunda palanca que está en la otra torre, la estatua golpeará la campana.



Despues de ésta animación es cuando el juego pierde toda seriedad.



La cámara del tesoro está el nivel inferior de la torre del reloj.



Apenas entrás doblá en "U" y entrá a los dormitorios.



No muchos lugares en donde perderse, busca un poco y vas a encontrar un medallón que te servirá para más adelante.



Llegaron los rusos. De ahora en adelante te vas a encontrar con soldados en el nivel.



Volvé a la camará del tesoro y girá dos veces la estatua central. La primera abre el paso del agua y la segunda la reja inferior.



Entrá por la reja que abriste y bajá por las cuevas.



Cuando Indy sienta peligro pasa agachado por el pasillo.



La puerta se abre colocando el medallón en el centro.



Es hora de usar todas las habilidades que aprendimos hasta el momento.



Si Indy te dice que siente peligro te conviene esquivar esa madera.



Del lado derecho de la cámara hay un pasaje que lleva a una llave. Agarrala y volvé.



La conexión entre el extremo derecho y el izquierdo es una saliente que cruza por encima de la puerta, usala para pasar del otro lado.



Cuando veas que el salto es demasiado largo fijate si podés usar el látigo.



En el último soporte de madera hay una piedra que tenés que tirar para subir al final.



La puerta se cierra pero por suerte ya habias agarrado la llave. Agarrá el brote y matá a los soldados con el rifle a larga distancia.



El camino más rápido de vuelta es el agua. Tiráte y seguí la corriente.



De nuevo en la cámara del tesoro. Subite por la escalera.



De ahí saltá a la viga de madera. Camina por ésta hasta que llegués al otro extremo. Salvá el juego y saltá hacia la otra plataforma.



Presioná el botón para que la escalera del costado suba y puedas llegar al piso que sigue. Volvé por el mismo camino que llegaste.


Desde la reja disparale dos veces a la ventana que está dentro de la habitación cerrada.


Andá a la biblioteca y rompé la ventana. Cruzá por el dintel hacia la ventana que habías roto desde la reja.


Colocá el brote en la estructura amarilla.


Bajá por última vez a la cámara del tesoro y subite a la viga de madera. Usá el látigo para colgarte de la estructura amarilla y poder darle luz a la planta.


Agarrá la planta de la maseta y andá hacia la torre de la campana.


Dale la planta a la Maestra para que rejuvenezca y te abrá la puerta.


Después que te tirás de la rampa de nieve aparece un monstruo de hielo tamaño familiar. Es más que obvio que con la escopeta no lo vas a matar.


Andá a la estructura que tiene el símbolo azul y empujá el bloque con la cara para sacarlo del camino por el que pasarás más adelante.



Andá a la puerta con el símbolo rojo y cruzá el puente para llegar a la que tiene el símbolo violeta.


Saltá por el puente roto. Ahora que corriste el bloque podés seguir avanzando.


Para lograr el anteúltimo salto tenés que usar el látigo.

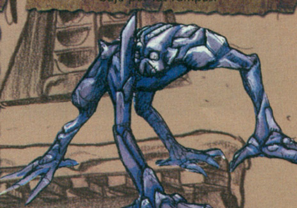

Detrás de la puerta se encuentra el arma con la que destruirás al monstruo de hielo. Agarrá la pieza de la máquina infernal y bajá por las rampas.



Acercate al bicho con el dispositivo en la mano y disparale con las descargas que produce. Con cuatro descargas el enemigo será destruido.


Usá la pieza de la máquina una vez mas en el pedazo de hielo rajado.


Habla con la ahora rejuvenecida mujer y preparate para un viaje a las Filipinas.





LAGO PALAWAN


Date vuelta y entra por la única cueva que podes pasar.


En el campamento japonés vas a encontrar el ítem necesario para seguir avanzando.


Cruzá el pozo con la ayuda del látigo.


Tené cuidado con los cocodrilos que son muy rápidos.


Agarrá el machete que está al lado del esqueleto. También hay un medikit cerca.


Volvé a la otra cueva y usá el machete para cortas las telarañas.


Del otro lado de la cueva, además de un cocodrilo, hay otra cueva más. Fijate bien en las fotos y usá el machete para cortas las telarañas.


Usá el encendedor para ver mejor y agarrá la pala.


Volvé a la costa en donde comenzaste el juego.


Si los combates submarinos te resultan frustantes te podés parar en la costa y dispararle a los tiburones desde la superficie. Cuando el camino esté libre nadá a la isla próxima.



Del otro lado de la cueva verás un barco hundido.



Tirate al agua y nadá hasta el barco. Una vez en él agarra de la caja de madera el armador para torpedos.



Volvé a la costa y usá el armador en el torpedo para agujerear la coraza del barco.



Entrá por el agujero abierto. Cuidate de las pirañas.



Hay dos items que debemos conseguir. El primero es un martillo oxidado.



El segundo es una llave, la cual se encuentra en la popa del barco.



Dado que el aire no te va a alcanzar para llegar al principio nuevamente, usá el martillo en la escotilla para salir a la superficie.



Usá la llave oxidada en la puerta para entrar a la interior del barco.



Agarrá la manija que está en la cabina y usala en la grúa para poder colocarla en una posición más coveniente.



Nuevamente hay que hacer la gran "Indy" con el látigo para llegar a los totems.



Usá la pala en el medio de los totems para encontrar el switch que descubre un pasaje submarino.



Al agua otra vez. Andá a donde estaba el avion sumergido, cerca de el principio.



Usá el martillo en la hélice del avión para poder arrancarla. Cuando llegés a la puerta usá la hélice para hacer palanca y abrir las puertas.



Una vez dentro usá el interruptor amarillo para abrir la compuerta que comunica a la superficie.

Obviá la entrada al templo y andá a donde está la columna rota.



Cruzá hasta el final de las ruinas y empezá a escalar por donde veas que se puede.



Cruzar por salientes y escalar bloques. Este es el único camino que nos lleva a donde se encontraba el totem cerca de donde habiamos agarrado la pala.



Una vez arriba andá hasta el totem y presioná la cabeza para abrir las puertas del volcán.



Volvé por el mismo camino que llegaste y andá a la entrada al Volcán Palawan.



VOLCÁN PALAWAN



Si investigás en la primera habitación podés encontrar un anti-veneno.



A la izquierda hay una saliente. Subite y empujá el bloque hacia la puerta.



Cruzá con el látigo y usá la pieza de la máquina infernal para romper la pared fisurada.



Acordate que si las tenés a tu alcance, podés matar las pirañas desde la arriba.


Nadá hasta la plataforma (subiendo por la derecha) y tirate en el pozo que hay en el centro.


Cuidandote de las erupciónes de lava, atravesá todo el camino hasta la salida.


Del otro lado vas a encontrar el interruptor que suelta el barco de sus amarras.


Volvé hasta la plataforma que te habías subido antes y saltá sobre el barco.


Sobre el esqueleto vas a encontrar una llave, agarrala.


Sumergite nuevamente y metete en la cueva que está bajo la arena. Nadá por el laberinto hasta que encuentres la salida que se ve en la foto.


"La gran Lara Croft": Tirarse por la rampa y agarrase justo del otro borde.



El objetivo de esta parte es liberar la zona inferior de bloques para poder pasar hacia el otro lado. Una vez hecho esto seguí por el camino superior hasta la entrada.


Como seguramente a a esta altura tenés las balas contadas, cuidado con los bichos.


Al final de la cueva vas a encontrar el interruptor que levanta la reja. Tirate al agua y andá a la puerta recién descubierta.


Abrí la puerta con la única llave que tenés en el inventario.


Lo primero que tenés que hacer es empujar y tirar de los bloques para colocarlos sobre las baldosas marcadas en el piso.


Busca el camino por las escaleras hasta que llegués a la plataforma superior.


Activá el interruptor para abrir la puerta y llenar la habitación de lava.


Buscá el camino de vuelta y subite al bloque para poder cruzar hacia el otro extremo de la habitación.


En el pasillo de entrada tené cuidado y no pises las baldosas marcadas.


Antes de subir por la escalera agarrá las armas que están en las cajas.


Despues de matar a unos cuantos rusos vas a llegar a esta habitación, doblá a la izquierda y seguí hasta el final del camino.


Activá el interruptor y subí por el ascensor.


Una vez arriba, bajá por la escalera que está a la izquierda, antes del río.


Después de agarrar la llave que estaba en la mesa, volvé y bajá por el ascensor.


En la habitación de la estatua usá el látigo para mover su brazo izquierdo y poder así abrir la puerta.


Dado que de a uno no se puede abrir la reja, andá a buscar a Sofia. Usá el látigo para cruzarte hasta la reja y saltá por el camino que está a la izquierda.


Colgate por la saliente y cruzá por el río de lava hasta llegar a la celda.


Usá la llave de aluminio y liberá a Sofia. Volvé al interruptor de la reja.


Hablá con Sofia para explicarle como funciona el dispositivo y saltá nuevamente.


Apenas estás de otro lado de la reja, saltá hacia la plataforma a la izquierda.


Usá la pieza de la máquina infernal para romper la pared fisurada.


Mové las cajas hasta que la puerta de la más clara se pueda abrir. Agarrá la polea.


Ahora sí, volvé andá por el otro camino y cuidate de las marcas en el piso.



Usá la polea en el cablecarril y subite antes que los rusos te maten. Del otro lado, entrá en el Templo Palawan.



TEMPLO PALAWAN


Aquí encontrarás un enemigo de piedra. Ni le dispares porque es invencible.


Con cuidado y precaución, saltá a través de las plataformas hasta que llegues a la "escalera de piedras".


Una vez arriba avanzá por la cueva y agarrá la llave tiburón que tiene el esqueleto.


Volvé a bajar por el camino que subiste para llegar otra vez a las plataformas.


Esta vez te tenés que dirigir hacia la pared rajada que está cerca de la cascada de lava. Usá la pieza de la máquina infernal para abrir un agujero.


Bajá con cuidado por la escalera que se encuentra apenas te asomas.


Investigando por las cuevas vas a encontrar un pasaje. Agachate y pasá a la otra sección.


En la otra habitación verás una cerradura junto a una puerta. Utilizá la llave de tiburón para poder abrirla.



Cuando agarrés el totem, una piedra se te vendrá encima. Rapidamente usá el látigo en el soporte que está en el techo para poder eludirla.



Volvé a la puerta cerrada que etaba en las plataformas y usá el totem para abrirla.



Hay dos formas de cruzar los puentes colgantes. Una es saltando directamente el primer puente roto. Si caes al otro puente, tendrás que subir por la escalera de piedra.



Después de pasar por el viaje bajo el agua, cuidate de las pirañas y subí a la superficie.




Lo primero que tenés que hacer es cortar la soga que sostiene al puente colgante que se encuentra cerca de la entrada al templo. Más adelante te darás cuenta para que.



Entrá a las cuevas por el puente de la izquierda y preparate para matar arañas.



Dentro de las cuevas encontrarás una variedad de trampas. Nada es complicado, seguí avanzando hasta que encuentres la primer salida.



Para cruzar el agua en la primer salida vas a tener que utilizar el látigo en el soporte.



Seguis avanzando por las cuevas hasta que llegás a una bifurcación. Tirate por el camino de la derecha y cuidate abajo de las lanzas.

Ahora sí, bajá por el puente que cortaste y entrá a la cueva.



Dentro de la cueva encontrarás la llave que abre el templo. Agarrala y salí corriendo antes de que se te venga en techo encima.



Con llave en mano, volve a la entrada del templo y abrí la puerta.




En esta habitación tenés que agarrar el segundo totem que está en el techo. Presioná los botones en el orden indicado: levantar estatua, levantar pedestal, girar, bajar.



La estatua baja con el totem incrustado y cuando lo sacas se abre otro pasaje.



Correr y agarrarse. Parece fácil pero de primera seguro que no te sale. El truco está en agarrarse lo más a la derecha que puedas. Se cae la piedra y podés seguir camino.



¿No llegás a la puerta? "El látigo de Indy" Llega donde los demas se quedan.



Para abrir la puerta que lleva al guardián de lava tenés que colocar ambos totems en la puerta.



Después del chiste malo que hace Indy empezá a saltar por las piedras hacia la derecha para llegar a la otra pieza de la máquina infernal.



Usala para hacerte invisible y volvé al puente que cruza hacia la cara. De ahí vas a ver un par de trampas (cuidate) y seguí camino hacia el exterior.



Presioná el botón para que el agua pase al volcán y extinga a nuestro enemigo.



Eliminado el problema, volvé a la puerta que antes estába cerrada y salí del Templo.

Continuará...

Hasta ahora sólo tenemos dos de las cinco piezas de la Máquina Infernal. El próximo nivel es bastante facil asi que te recomiendo que lo pruebes un poco. Aún asi, si te quedaste trabado, no te preocupes que en el próximo número tendrás la segunda y última parte de la solución a esta emocionante aventura.



ACCION / ARCADES

Interstate '82

Para usar estos códigos deben apretar ESC durante el juego, escribirlos y luego volver al juego con ESC nuevamente.

KISS - Destruye al vehículo enemigo seleccionado
LOVE - Destruye a todos los enemigos en el radar
CUDDLE - Modo Dios con el vehículo elegido
HUGS - Modo Dios para el coche amigo
CARESS - Munición al máximo
IMLAME - Ganar misión
SYRUP - Congela la inteligencia de los vehículos
MRFREEZE - Congela el tiempo para los oponentes
NUKEME - Suicidarse

Battlezone 2

Para todos los códigos mantengan apretado [CTRL] y [~] para abrir la consola y tipeen:

game.cheat bzbody - Escudos ilimitados
game.cheat bzfree - Pilotos y recursos ilimitados
game.cheat bzradar - Mapa completo
game.cheat bztnt - Munición ilimitada
game.cheat bzview - Tener habilitado el mapa satelital sin tener necesidad de energía
play idsf - Jugar como Idsf luego de la misión 14
play scion - Jugar como Scion luego de la misión 14

Driver

Escriban alguno de estos nombres en la tabla de High Score para activar el truco correspondiente:

RUS3L - Invencibilidad
NJW280172 - Coches rápidos
WAC271074 - Sin policía
ANJW16696 - Comenzar como la persona buscada
TMR300866 - Créditos

Tonic Trouble

Escriban estos trucos mientras juegan:

SUPERED - Personaje super fuerte
MODEFLY - Volar
FULLLIFE - Energía al máximo
ALLPOWERS - Todos los poderes



ESTRATEGICOS

Age of Wonders

Comienzen el juego con la siguiente línea de comando: "aow.exe beatrix". Luego, mientras juegan presionen [Ctrl] + [Shift] + C. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido. A partir de este monento podrán usar los siguientes códigos:

gold - 1000 más de oro
mana - 1000 más de mana
towns - Todos las ciudades independientes
spells - Todos los hechizos
research - Desarrollar todos hechizos
win - Ganar nivel
lose - Perder el nivel
fog - Niebla si/no
explore - Exploración si/no
freemove - Modo de moviemiento libre

DEPORTES

F.A. Premier Football Manager 2000

Comiencen el juego con alguno de los siguientes parámetros para activar el truco correspondiente: ej: fa.exe /cash777

/cash777 - Dinero Extra
/fastbuild777 - "Build" más rápido
/sacked777 - Despedir al Manager
/nolimit777 - Sin límite de dinero
/nosackwarnings777 - No recibir advertencias del Club Boss
/alwayswin777 - Nuestro equipo siempre gana
/alwayslose777 - Nuestro equipo siempre pierde
/showstat777 - Ver los datos de jugadores no "desarrollados"

AVENTURAS / RPG

Planescape: Torment

Ver todas las secuencias FMV
Para realizar este truco tendrán que editar un archivo del juego por lo que es recomendable hacer una copia del mismo antes de editarlo. Editen el archivo "torment.ini" agregando las siguientes líneas debajo del donde dice "[Movies]".

BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1



Septerra Core

Para usar estos códigos presionen [F12]. Tegan en cuenta que algunos de los códigos dependen de otros para funcionar correctamente.

Habilitar trucos: **"imarealweenie"**

Códigos usados luego de activar el que figura arriba:
"enemies" - ver los "hit points" del enemigo
"sight" - Mostrar lo que se encuentra en nuestra línea de vista
"spy" - Ver información de debug

Los siguientes códigos pueden ser usados en cualquier momento y sin necesidad de usar otro antes:
makethemstopmommie - Enemigos no atacan
hidetext - Esconde el texto hablado
fps - Ver cuadros por segundo
mapmaker - Ver los mapas en formato BMP (Los archivos pueden llegar ser bastante largos)



Crusaders Of Might & Magic

Durante el juego, presionen [Enter] y escriban alguno de estos códigos:

-embiggenme - Modo Dios
-crazyguy - Todos los hechizos y mana
-whoah - Modo Volar (Presionando el botón izquierdo volamos más rápirdo y con el derecho más lento)
-uberload - Avanzar a un nivel al azar
-showfps - Ver cuadros por segundo
-calcfps - Calcular cuadros por segundo
-3dnow! - Soporte para AMD 3DNow! si/no
-cswire - Ambiente de juego si/no



Outcast

Escriban HOKKUSPOKKUS durante el juego. Luego, activen la consola con F12 y usen estos códigos:

ARSENAL - Todas las armas
AMMO_FLOW - Munición Infinita
DYNAMIT - Dinamita
KILL_SOLDIERS - Matar a todos los enemigos en el nivel
IAMINVISIBLE - Invisible
FLY - Modo volar si/no
TRACKER - Radar
BENNY - Atravesar paredes
POW # - # de energía (# = cantidad)
POINTS - Ver puntos
QUIT - Salir del juego
NEIGE - Nivel Ranzaar
TEMPLES - Nivel Shamazaar
VILLE - Nivel Okriana
MONTAGNE - Nivel Motazaar
MARCHES - Nivel Okasankaar
FOREST - Nivel Okar

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

La muerte de un género

A la gente de Xtreme PC:

Buenas, mi nombre es Mariano Blanco, tengo 17 años y vivo en Villa del Parque. Esta es mi segunda carta a su excelente revista a la que califico como tal no sólo por sus notas o la información que traen, sino por la manera en que se dirijen a sus lectores y la importancia que nos dan.

La razón de mi carta es que quería saber su opinión profesional acerca de un tema: La muerte de las aventuras gráficas. Soy un gran fanático de las mismas tanto que en mi colección de juegos solamente podrían encontrar 4 ó 5 que no sean aventuras gráficas. Lo que quería en realidad decir es que toda empresa que se encarga en diseñar juegos de computación parece darle únicamente importancia a juegos que involucren tiros (aclaro que no tengo nada en contra de ellos, es más, del Tomb Raider he jugado los tres y estoy jugando el 4, y he jugado a ambos Dark Forces, que me gustan mucho) que en realidad si uno se fija la historia de todos es casi la misma "es el futuro y vivís en un mundo dominado por las drogas" o si no sos vos solo sos la única esperanza y debés enfrentarte a cuanto bicho y/o ser humano que se te cruze por el camino. Repito que no tengo nada en contra de éstos pero si uno lo piensa es triste que un género tan impresionante como las aventuras gráficas, que casi siempre le ha gustado a todo el mundo sea dejado de lado o sino que ciertas series se hallan "prostituído" por así decirlo a la acción. Por ejemplo que dejó de aventura gráfica el King´s Quest 8, buscar tal o cual objeto, sinceramente no veo nada de aventura gráfica en eso, y es mas no sé si ya alguien se acuerda que alguna vez existió algo que se llamaba Police Quest y terminó convirtiéndose en el SWAT.

Realmente no sé lo que pasó si fue que el género dejó de vender o si se cansaron de pensar en buenos o divertidos argumentos, y espero que el diseño del género vuelva a ser el mismo de antes.

Otro tema del que quería dar mi opinión era el del avance acelerado de las computadoras y la repercusión en los juegos. Esto puede llegar a ser muy frustrante ya como todos debemos recordar antes no había tanto que preocuparse por si se tenía la placa tal o el procesador o memoria cual, uno compraba el juego y listo. No creo que la emoción de los juegos resida solamente en que el juego se parezca lo más posible a la realidad con sus gráficos y sonido, yo creo que reside en elaborar una historia atrapante, ya sea porque esta te pueda parecer real o te haga reír o lo que sea.

Hay juegos como el Heart of Darkness que si bien tenía unas animaciones espectaculares, en sí el diseño del juego no era muy complejo y sin embargo todavía no encuentro a nadie que no le haya gustado.

En fin, espero que mi carta no les haya robado demasiado tiempo y les quería pedir una cosa antes de terminar:

1) ¿Me podrían decir si existe alguna aventura gráfica que esté por salir o que se encuentre en desarrollo? Al decir aventura gráfica digo una que sea hecha y derecha como el Gabriel Knight 3, que de paso digo me pareció excelente.

Saludos y sigan así.

Mariano Blanco
marianoblanco@ciudad.com.ar

Mirá, Mariano, yo creo que las aventuras gráficas no han muerto, lo que pasa es que las compañías muchas veces se vuelcan a lo que está más de moda, y entonces ahora se ven más "híbridos", mezclas entre aventuras y juegos de acción, como por ejemplo el Omikrom. Obviamente, tu planteo (que esperamos prenda entre los lectores y que opinen) te ha hecho merecedor de la carta del mes. ¡Venite a buscar tu premio!

Sim City 3000

Creadores de la maravillosa revista:

No puedo pasar por alto los elogios hacia la manera tan inteligente de hacer todas las páginas de esta publicación. Es muy organizada, con secciones fijas y con los mejores profesionales en PC (a mi criterio). Estoy muy orgulloso de que sea una de las POCAS revistas argentinas tan completas.

Luego de esas palabras que creí necesarias les comentaré mi problema: Hace como un mes me bajé de Internet un trainer para el juego Simcity 3000; este supuestamente solucionaría mis problemas económicos en las ciudades, pero no lo hizo. Todo lo contrario, el dinero comenzó a escasear y mis cuentas se fueron hacia abajo hasta llegar a números negativos (de más está decir el susto que me llevé). Al principio creí que era un problema de administración mío, pero luego descubrí que pasaba lo mismo en todas las ciudades. Peor fue mi angustia cuando hallé un mensaje en Internet diciendo que no era recomendable bajar trainers, ya que podrían tener "bugs" que causarían el efecto contado anteriormente.

Traté de buscar la solución al problema y se me ocurrió volver a instalar el juego; todo fue en vano, siguió pasando lo mismo y siempre en el año 1993. Tengo miedo que sea un virus irreversible que dañó el CD-ROM ¿Es esto posible? ¿Cómo lo soluciono?

Mi recomendación es que piensen dos veces antes de bajarse archivos raros de Internet, y una hacia la revista es que hagan más propagandas sobre las virtudes de la revista en televisión, ya que mucha gente conocería a XTREME PC y se sentiría atraído a comprarla como hice yo.

Me gustaría aprovechar la oportunidad para pedirle a las personas que lean la revista y que les gusten los juegos como el Simcity 3000 y sus predecesores de Maxis, para que cambiemos información, estrategias y trucos y formemos algún club. Mi nombre es Matías Agustín Bao, tengo 14 años y mi dirección es Córdoba 6281 (1427) Cap. Fed. Desde ya muchas gracias, sigan

así, son los mejores.

Matías Agustín Bao
matíasbao@hotmail.com

Mirá, Matías, la verdad es que es la primera vez que oigo de una cosa semejante. Obviamente que bajar trainers tiene su riesgo, y al parecer vos bajaste algo parecido al "trainer Argentina", porque no importaba lo que hacías ¡siempre perdías plata! Lo único que te puedo asegurar es que no existe ningún virus que sea capaz de infectar un CD-ROM, ya que no existe ninguna forma física posible de tocar la información de un CD una vez que está grabado (obviamente exceptuando los CD Regrabables). Mi consejo es que usés los trucos o códigos que aparecen en esta revista para poder conseguir ayuda en los juegos sin tener inconvenientes.

El rey de los FPS

Sres. Xtreme PC:

Lamento muchísimo las conclusiones que publicaron sobre la lucha de los nuevos colosos de los FPS. Antes que nada quiero aclarar que soy un fanático de "id" desde Doom (y aún antes con el Wolfenstein 3D que sacaron junto a Apogee), pero esta vez decepcionaron a toda la comunidad Quake con este producto, realmente le dieron la espalda a la jugabilidad, a la alegría que uno espera que nos brinden con paciencia infinita.

Señores, hay un nuevo rey en los FPS y se llama UNREAL TOURNAMENT, eso es innegable y lo afirmo sin tener ninguna venda en los ojos: he leído innumerables reviews en internet de los sites más renombrados, también he leído desde noviembre todo lo publicado en newsgroups, UT aventaja en casi todos los comentarios al Q3A.

UT es claramente superior en todos los aspectos: jugabilidad, configuración de opciones, diseño de escenarios (imaginación, variedad y cantidad de mapas), modos de juego (Deathmatch, CTF, Domination, Assault vs sólo DM y CTF en Q3A) y múltiples opciones más a través de mutators, interface, ¡anda perfectamente en modo software! (¡Q3A no lo hace en absoluto!, ¿se les escapó en el cuadro "configuración mínima"?) etc.,etc. El único aspecto en que Q3A es realmente superior es en el engine: los gráficos y la arquitectura son maravillosos y hacen que uno muera de ansiedad pensando en los impresionantes juegos que se diseñarán licenciando este motor 3D. Pero esto no es casualidad, el producto de "id" fue desde un principio un lanzamiento intermedio previo al ambicioso proyecto Trinidad, y es a las claras sólo un medio de vender este engine a otras empresas, "id" se convirtió en un exitoso desarrollador de engines 3D y poco más.

Por último, quiero decirles que comencé comprando su revista desde que comenzó a salir con CD, y admito que aunque sólo lo hago por esta razón (los demos, videos y herramientas), el contenido en papel es bueno y en general sus reviews tienen buen criterio. Pero lo que no tolero es que los profesionales se "vendan" a sus auspiciantes, ¿tal vez si no hubiera publicidad de Q3A en la revista, éste no hubiera tenido calificación tan alta? Duele pensar esto, pero no es la primera vez que noto parcialidad de su parte. Tal vez deje de comprar la revista, o tal vez sólo lo haga por el CD, pero de cualquier modo ya no confiaré demasiado en sus reviews.

Me gustaría, sin embargo, que vuelvan a tomarse seriamente el trabajo de reveer esta contienda y le den a UT el mérito que se merece: UT es el nuevo rey y esto es muy bueno.

Además me gustaría que publiquen una crítica negativa como esta, lo cual también sería muy bueno.

Saludos. Gus!

Gustavo Di Salvo
gus!@usa.net

Bueno, Gustavo, tengo tanto para decirte que realmente no sé por donde empezar... Dejáme ver... Primeramente creo que en vez de decirnos a nosotros que reveamos nuestros puntajes, sería mejor que reveas la nota que Sebastián escribió. Por si se te olvidó acá va un párrafo ..."¿Cuál compraría? Los dos ¿En qué orden? Personalmente Q3A y después UT. Pero eso se lo dejo a ustedes. Cada uno tiene sus puntos fuertes, dejando todo en un EMPATE"... Así que creo es más importante ver un poco más allá de los puntajes, aunque cualquiera sabe que 93% y 91% es prácticamente lo mismo. El 2% extra que tiene el Quake III Arena se debe a dos puntos importantes que el Unreal Tournament nos debe: Primeramente Q3A es un gran paso con respecto al Quake II por poseer un engine completamente nuevo, y el Unreal Tournament utiliza una versión modificada del original. Así que como verás lo importante para nosotros es revisar los juegos con criterio y sin dejarnos llevar por ningún tipo de fanatismos, y tuvimos en cuenta que aunque el Unreal no aporta tecnológicamente nada nuevo, tiene otros aspectos que lo hicieron merecedor del puntaje que le otorgamos, como por ejemplo los modos de juego o la interface. Por el otro lado, es innegable que la comunidad de Quake tiene mucha más vocación de realizar modificaciones para los títulos de Carmack. Como habrás visto en el CD del número pasado, pusimos nuevos modelos para el Arena, y en este CD hay más mods, modelos y mapas. Y los de Unreal Tournament (aunque queremos que haya) escasean y mucho. Esto también fue tenido en cuenta por Sebastián en el momento que analizó los dos títulos, y si mirás la nota nuevamente como te recomendé al principio, te vas a dar cuenta que nosotros no tenemos ningún tipo de fanatismo. Es más, si le echás una mirada al cuadro en el cual el resto de la Editorial opina, te vas a dar cuenta que algunos prefieren el Unreal.

Y ahora sinceramente te voy a ser franco: Te voy a contestar lo de los auspiciantes aunque me parece una reverenda estupidez. Sabemos que pusiste lo que pusiste porque estabas "caliente" porque creíste que nosotros habíamos tomado una posición que sólo existió en tu imaginación. Tenés en tus manos el número 28 de esta revista, y desde nuestros comienzos (de los cuales vos no estás enterado porque al parecer sólo te interesa la revista por los CDs) quisimos encarar la revista desde un punto de vista estrictamente profesional.

El hecho de que no hayas visto publicidad de Unreal Tournament es que la empresa que posee los derechos del mismo en la Argentina decidió apoyar en la revista otros productos menos reconocidos como Slave Zero.

No te creas que publicamos tu carta porque su contenido era agresivo, sino porque realmente valía la pena aclarar tu confusión. A partir de ahora sería piola que además de mirar el CD, te dediques a revisar un poco más la revista :)

Vivos para lo que conviene

Sucedió mientras aseaba mis dientes, alrededor de las veintitrés horas del día diecisiete del corriente, que cruzó mi cabeza un pensamiento que derivó a varios sentimientos. Con la boca llena de espuma, culpa de la pasta dentífrica, mascullé un "¿Por qué?" Me miré frente al espejo, medité un poco, me enjuagué la boca y me dirigí a mi cuarto. Ya adentro retiré las co-

rrespondientes sábanas que me separaban de mi lecho y me eché. El calor me agobiaba y tal vez fue por eso que me puse tan molesto. La razón que justificaba mi pregunta me evadía, no lograba encontrarla. Fue entonces cuando, irritado, pronuncié las primeras de la incógnita... Mi pregunta era sencilla, pero no había respuesta.

¿Por qué nada Argentino? ¿Por qué no un juego local?

Y luego vino el primer sentimiento... bronca. Llenamos nuestras bocas hablando maravillas de juegos extranjeros. Hacemos un culto de títulos como el Quake III Arena, y no hay nada propio. Jugamos en Internet a los juegos que nos gustan pero debemos hacerlo con servidores lentos, jugadores angloparlantes, porque el juego, por supuesto, es de otro origen. Sentí algo más, duda.

La bronca venía por parte de la imposibilidad pero la duda tenía como raíz las razones. No las había, no las hallaba. Luego una incógnita, posibles o remotas deducciones.

Primero pensé, falta de personas, pero Argentina es un país muy grande, la programación es un conocimiento que es accesible para la mayoría de los habitantes. Después se me ocurrió ignorancia, pero la descarté inmediatamente. El solo hecho de que miles de personas trabajan día y noche ideando planes y estrategias para joder a la gente, lo hacía imposible.

Pensar que esas mentes maquiavélicas hurgan papeles día y noche planeando cosas que si fueran parte de un juego nos costarían horrores descifrar. Probablemente falta de presupuesto, fue una de mis resoluciones, acto seguido reparé en los millones de dólares que por obra y gracia de algunos vivos desaparecen año tras año, y esbocé una sonrisa. Luego pensé en la vagancia, y creo que en ese momento me puse mal porque resultó ser la única variable que se apegaba a las condiciones, el problema de trabajar todos los días, la viveza para buscar cosas que hagan zafar de hacer algo... "Qué talento desperdiciado" me dije, gire la cabeza al lado izquierdo de la cama como de costumbre, miré el reloj, dos de la mañana.

Cerré los ojos, y todo quedo en silenció. Tengo una respuesta, y si me equivoco, díganme en que.

Diego Schillaci
sschillaci@intramed.net.ar

Bueno Diego, ante todo quiero empezar a contestar tu carta diciéndote que la cosa no es tan simple como vos pensás y que no se trata de un simple problema de vagancia.

Desarrollar un juego que tenga la suficiente calidad para competir con cualquier título de hoy en día, requiere de mucha gente MUY profesional, que ni siquiera en países como Estados Unidos se consigue con facilidad.

Si bien en tu carta decís que la programación es algo accesible para todos, te aseguro que la programación a nivel juegos es algo muy diferente y por cierto mucho más complicada, si no fuese así supongo que habría un John Carmack en cada familia.

Para colmo acá la programación a ese nivel no te lo enseñan en ninguna parte y si querés intentar hacer algo potable lamentablemente te las tenés que rebuscar solo, cosa que en Norteamérica o Europa las podés aprender en las universidades.

Por otro lado tenés que hacerte a la idea que para hacer que un juego pueda competir en un mercado como el actual, hay que trabajar con tecnologías que en este país son prácticamente un mito, y además tenés que hacer las cosas pensando en lo que vendrá (especialmente en materia de hardware), para eso necesitás el apoyo de compañías fabricantes de hard, que te manden los kits de desarrollo de sus productos (y sus productos también), entre otras cosas, y lo que es más importante, una inversión de dinero que en el caso de los productores de juegos más importantes alcanza varios millones de dólares.

Además tenés que tener en cuenta que hacer un juego en serio te puede llegar a tomar varios años de desarrollo y eso teniendo la infraestructura necesaria y laburando a full todo el tiempo, por lo que tenés que tener la tranquilidad económica de que no te vas a fundir en el camino. Así que como verás la cosa no es tan sencilla como parece.

Macintosh vs. PC

Xtreme:

Me llamo Guillermo, sigo a su revista desde agosto del año pasado, es la mejor blabla porque es argentina blabla,me gustó lo del cd blabla, etc.

En la respuesta de una carta me dí cuenta que odian a las Macintosh mal. Pero si se vé de otro punto de vista que no sea el de jugar videojuegos, uno se encuentra con una computadora muy útil. Por ejemplo: se hacen muchas revistas con las Macintosh. Peeeero yo me quedo con las PCs aunque no vendría mal algunos juegos más o menos nuevos para los usuarios de Mac... no sé, habrá que preguntarle a Charly Alberti.

Cambiando de tema noté en el correo de lectores una carta que criticaba lo grande que eran las cartas que se publicaron luego de avisar lo de la carta del mes, que se querían parecer a las de Durgan, etc. Pero hay que recordar que como dice el subtítulo de la sección "el lugar para que los lectores expresen sus opiniones", las cartas pueden ser escritas libremente y no con una pauta y además no me parecían aburridas, había algunas que estaban muy divertidas.

Espero que haya quedado claro lo que quería decir y sigan así.

Chau

PD: No aguantaron casi nada con la muerte de Charlie y estoy seguro que en la revista de Febrero, en el correo, se va a hablar mucho de esto.

Guillermo García
norcecibo@ciudad.com.ar

Nosotros hacemos una revista de juegos para PC, así que te imaginarás que vivimos inmersos en el mundo de los procesadores intel y AMD, placas 3D con chips acelerados y demás yerbas. Obviamente la Macintosh está muy bien vista entre los diseñadores, pero qué querés que te diga, para mí no hay nada que haga una Mac que una PC no pueda hacer igual de bien... Y que de vez en cuando puedas parar un poco para divertirte no está nada mal.

Con respecto al tema del Correo, coincido con vos en que tiene que ser un lugar en el cual todos podamos escribir lo que nos parezca, porque de esa forma siempre la cosa va a ser diferente, y el correo nunca va a ser una sección aburrida.

La carta fatal

Queridos amigos de XTREME PC:

A continuación leerán una historia real que me pasó hace un tiempo atrás...

Eran las 8 AM del sábado. Ese día era como de costumbre el acto de fin de año.

Todos los años veía pasar a los grandotes de séptimo a recibir su diploma, pero ese año me tocaba a mí.

Cuando terminó el acto no podía esperar a llegar a casa para leer la XTREME PC que me había comprado al salir del teatro. Luego de llenar mi panza me propuse probar las demos, justo cuando mi vieja me dijo: Mauro vestite que tenemos que salir a

la cena de egresados; como era costumbre todos los años los egresados tenían que salir a comer la misma noche del acto.

Al llegar al restaurante me topé con una de mis compañeritas, muy mona por cierto, luego me senté, y cuando me dispuse a ver el menú... vi llegar a uno de mis amigos, no se si recordarán a Red´s, pues era él, que se sentó al lado y me dijo: le escribí una carta buenísima a XTREME PC, pasaron unos segundos de silencio y me dijo, uy!! justo tengo la carta en el bolsillo (obvio). Me la dio a leer y por cada palabra que leía me repetía a mi mismo: Esta carta no se la sacan ni en pedo!, esta carta no se la sacan ni en pedo!!, esta carta no se la sacan ni en pedo!!!, asi sucesivamente. Cuando terminé de leerla le dije: te apuesto............$15 que no te sacan la carta; y el aceptó. Todavía estoy arrepentido de hacer esa apuesta.

7 pm del viernes 9/00. Había salido de ver Estigma, muy buena por cierto, y me encaminaba hacia mi casa con el objetivo de, por el camino, comprarme la XTREME PC. Llegué a mi casa eufórico, ya que había leído en la tapa que tenían nada más ni nada menos que... 55 juegos analizados! Le despechugué el plástico y como siempre empecé por el correo de lectores.

Leí la carta del mes y luego las demás, cuando llegué a la mitad de la primera carta luego de haber leído la rojita, una frase me pareció familiar; seguí leyendo hasta que la terminé: Realmente no era así, me faltaba ver quien la escribió. Lentamente dirigí mi mirada hacia el nombre, la primera letra era una R, la segunda una E, la tercera una D, y por último... la fatal letra S, el apodo de mi amigo. Y aquí estoy con poco más de $13 buscando unas chirolitas para redondear la suma.

PD: Compadezco a no sé que chico, de no sé que número que le pasó algo parecido.
PD2: Alivien mis penas publicándome la carta.

PD: La carta tiene una moraleja, espero que la adivinen.

Mauro Laguzzi
Cap.Federal

¡Mauro, espero que le hayas apostado $15 a Red's que tu carta iba a ser publicada en este número!

La moraleja debe ser: No apueste, que es malo para su bolsillo :)

¡Feliz cumple!

Hola amigos de Xtreme Pc!

Me llamo Juan, tengo 14 años y les cuento que los sigo desde el número 14. Me encanta la revista y la inclusión del CD la hizo mejor.

Le quería decir a Red´s, que escribió la carta titulada "material sagrado" el mes pasado, que la demo del Age of Wonders me pareció espectacular y que a mi hermana (9 años) le encantó la de Bugs Bunny.

En el número pasado, en la página 7, en fechas de salidas decía Deus Ex Ion Storm Otoño del.... 20000 ¿¿¿qué pasó???

Les cuento que el CD de enero no lo puedo hacer funcionar, cuando lo pongo se tilda la máquina ¿Es un problema mío o del CD?

Unas preguntitas:

1) Es buena la placa 3D Savage 4 de 32MB? ¿Qué chip tiene?

2)Podrían hacer una review del juego Links LS 2000. Estoy a un paso de comprármelo, pero necesito convencerme.

3)Salió el SWAT 3?

Chau!

P.D: El mes que viene es mi cumple. Si publican mi E-Mail va a ser el mejor regalo que reciba.

Juan
jfrumbo@yahoo.com

Bueno, antes que nada ¡Felíz Cumpleaños! Con lo de la fecha de salida de Deus Ex ¿Sabés que pasa, Juan? Hay compañías que realmente se toman su tiempo para hacer las cosas bien :) ¡Se nos piantó un cerapio!

Si tenés inconvenientes con el CD, tal vez sea algún problema de tu lectora con el CD, pero de todas formas lo mejor es que te pegues en algún momento una vuelta por la editorial y te lo cambiamos por otro. Ahora vamos a las preguntas:

1) Las placas con el Savage4 tienen algunos problemitas de compatibilidad con ciertos juegos, así que mi recomendación personal sería alguna placa con el TNT2 o el nuevo G-Force.

2) Como verás, hemos cumplido en este número con el review del Links LS 2000.

3) Sí, ya está a la venta ¡Y está espectacular!

Pobre Charlie

¿Qué tal?

Escribo para comentarles mi sorpresa al leer sobre la resurrección de Charlie y advertirles que he descubierto sus macabros planes detrás de este milagro.

Al salir a la venta juegos multiplayer tan imponentes (Quake 3 Arena, Unreal Tournament) y encontrarse sin carne de cañón, ¿qué mejor que revivir al pobre Charlie para matarlo de nuevo (psicológicamente)? ¿Qué mejor que revivir al pobre Charlie para comentar en la revista su talento como tiradores a costillas (mejor dicho... en sus costillas) de ese pobre muchacho que nació sin talento?

Bueno, cambiando de tema, les comento que como a Mauro Bulacio, el trabajo de Maximiliano Peñalver comentando sus desventuras en el Hidden and Dangerous me animaron a comprarlo. Mi problema es que lo conseguí en castellano y los patches son solo para la versión en inglés. Mis preguntas son estas:

1. ¿Existen los patches para la versión en castellano?
2. ¿Los piensan publicar en la revista?
3. ¿Dónde los consigo?

Muchas gracias, sigan así con la revista que es la mejor en su materia.

P. D.: Pobre Charlie, ojalá la resurrección le haya dado superpoderes y los reviente a todos en los partidos multiplayer.

Matías Buonfrate
Matuto@uol.com.ar

La resurección de Charlie es un tema que nos tiene tan intrigados como a vos, ya que como habrás visto en el último número, dos potencias (Durgan y Sebas) se han unido para tan abominable acto. Con respecto al patch del H&D, vos tenés la versión europea, y el patch de la misma se puede conseguir en http://www.proein.com, en la sección de parches.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

SEGUNDA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1999

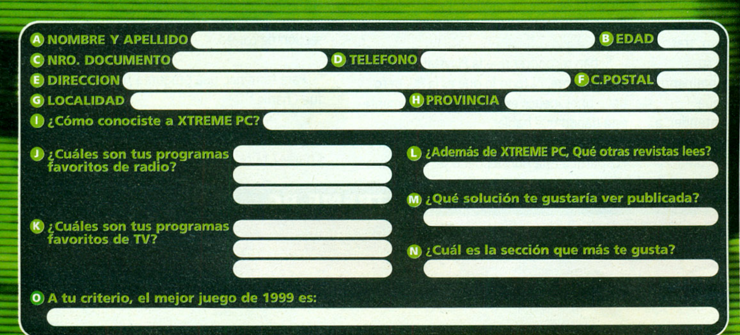
Nuevamente tenés la chance de premiar al mejor juego del año que pasó. Tu voto y el de todos los lectores de XPC premiará una vez más la originalidad y la creatividad de tu juego favorito, con lo que se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA SENSACIONALES PREMIOS!

Acordate: si enviás el cupón por correo, hacelo a "PREMIOS XTREME - Paraguay 2452 4 "B" (1121) Capital Federal", y si es por e-mail, a premiosxpc@ciudad.com.ar

Chequeá nuestro site www.xtremepc.com.ar para ver el detalle de los premios!





A NOMBRE Y APELLIDO ____ B EDAD ____

C NRO. DOCUMENTO ____ D TELEFONO ____

E DIRECCION ____ F C.POSTAL ____

G LOCALIDAD ____ H PROVINCIA ____

I ¿Cómo conociste a XTREME PC? ____

J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ____

K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ____

L ¿Además de XTREME PC, Qué otras revistas lees? ____

M ¿Qué solución te gustaría ver publicada? ____

N ¿Cuál es la sección que más te gusta? ____

O A tu criterio, el mejor juego de 1999 es: ____

BASES DE LA SELECCION

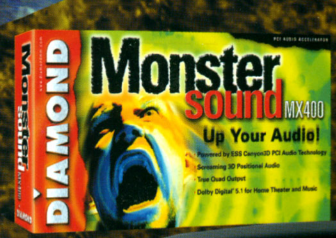
1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Marzo y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar de donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Abril de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ningún otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como las decisiones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.



Destruye a pedazos los enemigos de Direct Sound 3D.

Si buscas lo mejor en sonido para tu PC... MX400 basado en la tecnología de ESS y Ł Sensaura es tu única opción. MX400 tiene como Ł ventaja el audio vertical posicional, añadiendo así, Ł una nueva dimensión a la experiencia de juegos PC. El verdadero sonido "Quad' con 4 salidas de sonido digital y Dolby Digital surround, entregan el ambiente de audio de más alta calidad, para el exquisito sonido que usted busca en su sistema de sonido PC. Además, viene listo para ser actualizado con el hardware que acelerará su salida digital de audio y le permitirá sintonizar FM, internamente, de su PC. MX400, sin lugar a dudas es lo mejor en sonido PC del momento. Contacte su distribuidor más cercano para más información.

ESS



Screenshot of Slave Zero courtesy of Accolade.

*Requires Dolby Digital receiver



AUDIO GRAPHICS COMMUNICATION HOME NETWORKING

www.diamondmm.com




BATTLEZONE II


H.L: OPPOSING FORCE

PLANESCAPE: TORMENT

THE SIMS

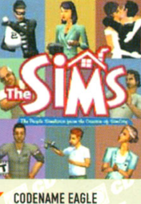
F/A-18 SIMULATOR

FINAL FANTASY VIII













DIPLOMACY

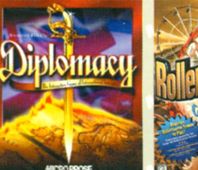
CORKSCREW FOLLIES

QUAKE III (Ed. Especial !!)

CODENAME EAGLE

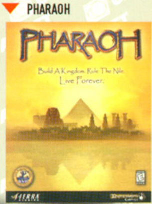
GABRIEL KNIGHT 3

PHARAOH









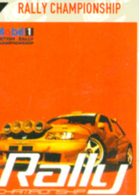
FREESPACE 2

RALLY CHAMPIONSHIP

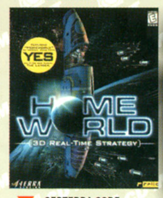
Heroes III Expasion Pack

HOMEWORLD











ID Anthology Pack (en caja, 4CDs): Ultimate Doom + Doom II + Master Levels p/ Doom II + Final Doom + Quake + 8 Juegos Extra + Poster + 1 muñeco

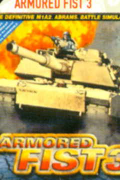
Might&Magic: Millenium Edition

URBAN CHAOS

ARMORED FIST 3

SEPTERRA CORE







Flashpoint Kosovo, Expansión p/ Operational Art of War II





Sea Lion, expansión p/ West Front



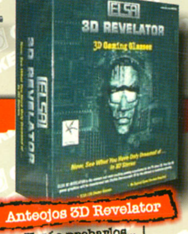
Erazor X GeFORCE 256

FPS al máximo !



Razer Boomslang 1000

Más precisión ? Imposible...



Anteojos 3D Revelator

Vení a probarlos... ! (Local Lavalle)



MS IntelliMouse Explorer

Adiós Mousepad...

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.






SOLDIER OF FORTUNE
EL DEMO MAS IMPACTANTE DEL AÑO!
Y otros demos espectaculares!
Thief II: The Metal Age
Shogun: Total War
Allegiance
Ford Racing
Nascar Racing 3
Test Drive 6
Treadmarks
Storm
Clans
y mucho más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 28 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Add-Ons:
Mods, mapas, models tools y skins para Quake III Arena, Mapas para Half-Life, el Editor de Nocturne y todo lo que esperabas!
FEBRERO 2000
XTREME CD


PLANE SCAPE
TORMENT
XTREME PC
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
TOP
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION





